GEIBUN MOOKS No.155

発行日●1995年12月20日

SNK公認オフィシャル情報誌

# NEO·GEO FREAK
# ネオジオフリーク

## 速報!! リアルバウト餓狼伝説
✹ゲームシステム&全キャラ紹介

## サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
✹全24キャラ
対人戦徹底攻略



## 神凰拳
✹グラフィック初公開!!

## パルスター
✹徹底攻略第4弾!!

## 超人学園ゴウカイザー
✹対CPU戦攻略

1995 VOL.8
580YEN
芸文社

✹オールドゲーム攻略/
サムライスピリッツ
✹安井邦彦〜八神庵声優〜インタビュー
✹真説サムライスピリッツ武士道烈伝
最新プロデューサーインタビュー

特別付録
## ナコルル&リムルル描下ろしポスター


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ざんくろうむそうけん
©SNK 1995
ネオジオCDから12月22日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格32,000円(税別)〉は12月1日発売予定!
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[ＡＭ9:00～ＰＭ5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEOGEOはSNKの商標です。
舞うは刃か、血煙か。
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず！

PONY CANYON

SCITRON

# SCITRON LEBEL SNK LINE UP

## SCITRON 1500 SERIES

# サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



初回特典
スーパーピクチャーCD



CD:PCCB-00200 ¥1,500(税込)

CD 12.16 ON SALE

### SNK 新世界楽曲雑技団

より深く、より過激に!衝撃のシリーズ最新作「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」待望のリリース!ゲームオリジナルミュージックはもちろんのこと、VOICEやS.E.等、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」の全てのサウンドを収録した完全盤!解説書、楽譜付。
初回特典にはキャラクターが折り込まれたスーパーピクチャーCD仕様。

〈収録曲〉ORIGINAL VERSION
VOICE&S.E. COLLECTION

**あの餓狼伝説・サムライスピリッツのフルオーケストラアレンジCD登場。ヨーロッパ・スロヴァキアレコーディングによるベストアルバム2タイトル!**

## 餓狼伝説

CD NOW ON SALE

SYMPHONIC SOUND TRAX/ SNK
シンフォニック　サウンドトラックス
新世界楽曲雑技団
〈収録曲〉全てオーケストラバージョン



CD:PCCB-00197 ¥2,500(税込)

## 侍　魂

CD NOW ON SALE

SYMPHONIC SOUND TRAX/ SNK
シンフォニック　サウンドトラックス
新世界楽曲雑技団
〈収録曲〉全てオーケストラバージョン



CD:PCCB-00198 ¥2,500(税込)

SNK



VIDEO NOW ON SALE

VIDEOonly:PCVP-11767
¥1,500(税込)

スーパープライス1500円VIDEO第2弾!

## THE KING OF FIGHTERS'95
### ～最強王座争奪戦～

KINGは誰だ?!
雌雄を決するべく、Fighterがまたもや集結。
編集部猛者達とコスプレゲーマーのチーム対戦による、繊細なかけひきと大胆な連続攻撃。
実践で役立つ、研究に最適な対戦LIVEビデオだ!

-内容-
オープニング/Aブロック1回戦/Bブロック1回戦/Cブロック1回戦/Aブロック2回戦/Bブロック2回戦/Cブロック2回戦/ブロック代表総当たり戦/オマケ映像
司会:ボンバー森尾

## NEO・GEO フェアー 第3弾!

お待たせしました!!
NEO・GEO作品がせいぞろい、キャラクターのカードなどがもらえるフェアーを開催! 詳しい内容は次号の広告を!

SCITRON 1500 SERIES がんばれギンくん/TECMO

CD 12.16 ON SALE
CD:PCCB-00202 ¥1,500(税込)

PONYCANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

# CONTENTS


## リアルバウト餓狼伝説
ゲームシステム&全キャラ紹介……8

## サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
ゲームシステム紹介&全24キャラ対人戦攻略……16

**パルスター** 徹底攻略第4弾……71

**超人学園ゴウカイザー** 対CPU戦攻略……74

**新作情報**
- 神凰拳……66
- まる子デラックスクイズ……77
- オーバートップ……78
- ADKワールド……79

**特別企画&最新リポート**
- 今年のネオジオ10大ニュース……4
- ネオジオワールド……6

オールドゲーム攻略
サムライスピリッツ……113

もう一度愛して♡
クロススウォード&フットボールフレンジー……116

■新作モード情報～家庭版
天外魔境真伝/ステークスウィナー/パルスター/ソニックウィングス3/超人学園ゴウカイザー 122

- 声優インタビュー～安井邦彦(八神庵)……90
- 真説サムライスピリッツ武士道烈伝～プロデューサーインタビュー……86
- クリスマスプレゼントクイズ……120
- 連載第3回 宮内知美の『満月がコワい…』……100
- SNK格闘ゲーム女性キャラ～美の競宴……81
- パルスター設定原画集……84

- 読者通信欄～パオパオカフェへようこそ!……101
- NEO・GEOソフト売上ランキング……98
- NEO・GEOソフト人気ベスト20……99
- クラブ・ハウスコア～コンシューマーハイスコアコーナー……96
- NEO・GEO NEWS……94
- カラーイラストコーナー～"2パーセント"の誘惑……127
- NEO・GEOプロムナード～既発売ソフト一覧……92
- NEO・GEOソフト発売予定リスト/先取りソフト情報&期待ソフトベスト5……110

- 最新音楽CD&VIDEO……109
- プレゼントクイズ……126
- 奥付……112



# NEO·GEO FREAK
1995.VOL.8





表紙●サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ⒸＳＮＫ1995
表紙デザイン●山田幸廣(ＰＲＩＭＡＲＹＧＲＡＰＨＩＣＳ)



高速道路も崩壊した阪神大震災

NEWS'95

## やっぱり1位はセガとのクロスライセンス契約

筆頭はやっぱりSNKとセガとのクロスライセンス契約締結。他機種への移植はしないといっていたSNKに対する非難あり、セガの移植タイトルに期待する声あり、またポリゴンゲームのネオジオ移植を疑問視する声ありと、まさに侃々諤々（かんかんがくがく）の議論を呼んだ。というわけで1位は無条件でこれ。

2位は人気格闘ゲームシリーズ『サムライスピリッツ』のRPG化で、まさにビッグニュース！　また、既発売の『ADKワールド』等とともに、ジャンルをクロスオーバーする同様の新展開に大きな弾みをつけることも間違いないだろう。CDのみの発売という点でも、注目に値する。

3位は説明略。4位はハドソンのネオジオ参入と、その第1弾が人気RPGシリーズ『天外魔境』だったこと。しかも格闘ゲーム！　ネオジオがまた新たなファン層を獲得したことはいうまでもない。

5位は、FC、SF、GB等から様々な機種への進出を計るタカラの参入。その実績に期待を寄せるファンは多い。

6位はナンパ系ソフトが少なかったネオジオに、本格的脱衣麻雀ゲーム『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』の登場。MVS以外からの移植も同様に画期的なできごと。

7位は関東にSNK直営のミニ・テーマパークができるということで。

8位は「やられた～」の一言。このアイテムBOXは、編集部の知る限りで、数万円のプレミアムもついた。

9位はネオジオタイトルの他機種への移植開始。さらに『ビューポイント』も…。まあ、時流にはさからえないということで…。

10位はまごうことなき〝自画自賛〟!!



セガの看板タイトル、VF2

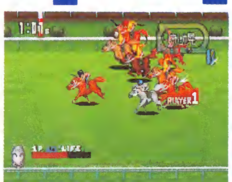


# 1995年 ネオジオ10大ニュース

## 年末特別企画 ～激動の1年を振り返る



六本木・ヴェルファーレでのコスパ



大人気のステークスウィナー



タカラは、ちびまる子ちゃんで

今年も振り返ってみると、阪神大震災や地下鉄サリン事件など悲しいできごとや衝撃的な事件が起こった一方で、元近鉄バッファローズの野茂英雄投手が米大リーグで大活躍するなど、実に様々なことが起こった１年でした。
そしてネオジオも、SNKのセガとのクロスライセンス契約締結をはじめ、いろんなことがありました。
というわけで、今回は年末特別企画として、そんな'95年"ネオジオ10大ニュース"をピックアップしてみました。

## 1995年の主なできごと

### 1月
- ●エイズ患者が世界で100万人を突破
- ●阪神大震災発生、死者5千人越す
- ●米スミソニアン航空宇宙博物館の原爆展、軍人団体や議会の反対もあり中止
- ★『ボンバーマン　ぱにっくボンバー』『ギャラクシーファイト』／『痛快GANGAN行進曲』他2点

### 2月
- ●'94年の米国の対日貿易赤字が過去最高の656億6千900万ドルに達したと米商務省が発表
- ●荻原健司、W杯ノルディックスキー複合で史上初の3連覇達成
- ★『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』／『ビューポイント』他2点

### 3月
- ●本格的RPG『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』開発が明らかに
- ●地下鉄サリン事件発生、約5千500人が重軽傷、7人が死亡
- ●ネオジオCDライブツアーIII開催
- ●「安楽死」事件で東海大元助教授有罪
- ●国松孝次警察庁長官、狙撃され重体
- ★『ダブルドラゴン』『得点王3』『餓狼伝説3』／『戦国伝承』他7点

### 4月
- ●円為替相場で1ドル＝80円代突破
- ●警視庁と山梨県警の合同捜査本部がオウム教団施設を家宅捜索
- ●統一地方選でタレント出身の青島氏が都知事、横山氏が大阪府知事に当選
- ●米・オクラホマ州の連邦政府ビルで爆破テロ、死亡行方不明2百数十人
- ●オウム真理教「科学技術省」トップ・村井秀夫氏が刺殺される
- ★『風雲黙示録』／『ワールドヒーローズ2』他4点

### 5月
- ●米・大リーグのロサンゼルス・ドジャースに入団した野茂英雄投手が初先発
- ●仏・大統領に保守・中道のジャック・シラク氏就任
- ●ネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」発刊
- ●オウム真理教・麻原彰晃代表逮捕
- ●ウイルス性伝染病エボラ出血熱、ザイールを中心に死者百人越す
- ●SNKネオジオカップ・プロボウリングトーナメント'95開催
- ●横綱・貴乃花、河野景子さんと結婚
- ●青島都知事が'96年開催予定だった世界都市博中止を決定、都議会に通達
- ★『クロスウォードII』『ワールドヒーローズパーフェクト』／『パズルボブル』

### 6月
- ●'95東京おもちゃショー開催
- ●仏・核実験9月再開を発表
- ●サミットがカナダ・ハリファックスで開催、経済宣言を発表
- ●羽田発函館行きの全日空機がハイジャックされる
- ●ソウル中心街にある「三豊百貨店」が崩壊、死傷者800人を越える

※★印＝新作の発売（MVS、カセット、CDのうち最も早いもの）／'94年以前に発売されているソフトのCDの再版。



超期待のサムスピ武士道烈伝



盛況だったネオジオＣＤライブツアーⅢ



鈴鹿８Ｈ耐久、最後を飾れず

## 1995年ネオジオ10大ニュース

①SNK、セガとクロスライセンス契約締結（９月）
②ネオジオ初の本格的RPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の開発が明らかに（３月）
③『K・O・F'95』人気沸騰（８月）
④ハドソンが天外魔境シリーズの対戦格闘ゲーム発売（７月）
⑤タカラ、ネオジオに参入（９月）
⑥本格的脱衣麻雀ゲーム『アイドル麻雀ファイナルロマンス２』ネオジオに移植（８月）
⑦茨城県土浦市に『ネオジオワールド』オープン（12月）
⑧KOF'95スペシャルアイテムBOX、大人気（８月）
⑨『ギャラクシーファイト』他機種に移植（11月）
⑩毎月１回発売の専門誌『ネオジオフリーク』発刊（５月）



京バッヂもついてるアイテムＢＯＸ



ＳＮＫ主催のプロボウリングトーナメント

## SNK広報宣伝課から年末のご挨拶

1995年もあとわずかとなりましたが、今年を振り返ってSNKにもいろんなことがありました（年表を見てね）。サードパーティーの参入が増え、格闘アクションだけでなくジャンルも幅広くなりましたから、皆さんにも喜んで頂けたのではないでしょうか。　それと、１年の締め括りにふさわしいニュースが１つ。12月23日（祝）にミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」がオープンします。ぜひ皆さん遊びにきてくださいね。

（中村昭夫）



ハドソンの参入第１弾は天外魔境真伝

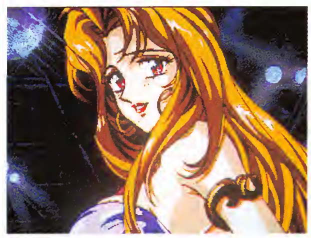
# 格ゲー以外のタイトルも元気いっぱいだった'95年

そんなわけで、総括してみるとSNKが他機種への移植を表明したり、格ゲーの『サムスピシリーズ』がRPGになることが発表されたり、CDのみの発売タイトルが少しずつ増加の傾向をみせたり、『パズルボブル』『ステークスウィナー』『パルスター』など、格ゲー以外のタイトルがアーケードシーンで人気を集めたり、他機種への移植、またMVS以外からの移植など、今年は今後の"ネオジオ"を占ううえで、実に様々な動きを見せた一年だった。

さて、来年はネオジオにとってどんな年になるでしょうか？　今からワクワクしますね。

ネオジオフリークともども、また新たなる歩みを始めてみようではありませんか。よろしく。

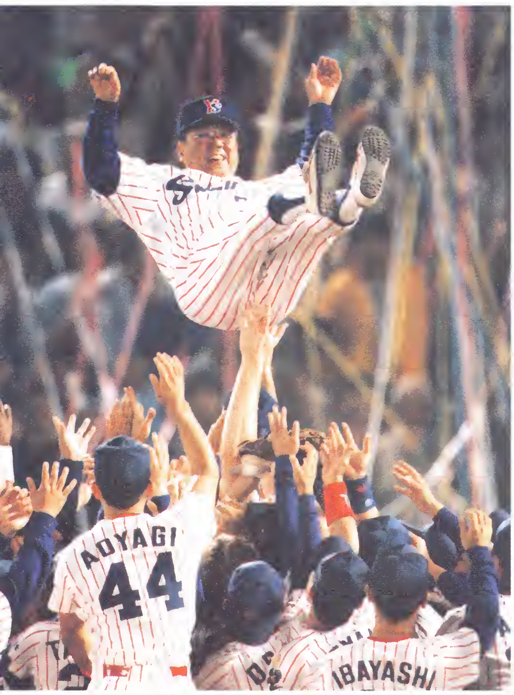
NEWS'95



ファイナルロマンスの浅倉麗奈



恒例の東京おもちゃショー



神宮球場に舞う野村監督



オウム真理教団施設に向かう捜査員

★『天外魔境真伝』／『ライディングヒーロー』

**７月**

●野茂、大リーグオールスター戦に先発
●福田赳夫元首相が死去
●ミャンマー軍事政権、アウン・サン・スー・チーさんを解放
●SNKプライベートショー開催
●Jリーグ第１ステージで横浜マリノスが初優勝
●TEAM SHINSUKE　SNKが鈴鹿８耐に最後の挑戦
●東京都八王子市のスーパーで女子高生バイトら３人射殺される
★『KOF'95』

**８月**

●「お楽しみはこれからだ'95ショックキャンペーン」実施
●エディットコミックキャンペーン実施
●第77回全国高校野球選手権大会で帝京高校（東東京）が優勝
●ウィンドウズ95、超人気デビュー
●秩父宮妃ご逝去
●KOF'95アイテムBOX、大人気
★『アイドル麻雀ファイナルロマンス２』『パルスター』

**９月**

●コスパinヴェルファーレ開催
●SNK主催『KOF'95』大会開催
●仏・南太平洋、仏領ポリネシア・ムルロア環礁で核実験強行
●坂本弁護一家、遺体発見される
●セガとSNK、Cライセンス契約締結
●第33回AMショー開催
●タカラ、ネオジオに参入
●元副総理・渡辺美智雄氏死去
●橋本龍太郎氏（現通産大臣）、自民党総裁に就任
●大和銀行、NY嘱託行員が不正取引で１千１００億円の損失
★『ステークスウィナー』『将棋の達人』『超人学園ゴウカイザー』

**10月**

●元フットボールスター選手O・J・シンプソン被告に無罪判決
●SNKプライベートショー開催
●ヤクルト２年振りに日本一に輝く
●幕張メッセで東京モーターショー開催
●水俣病訴訟40年目の和解
★『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』『ソニックウィングス３』

**11月**

●「お楽しみはこれからだ!!　スペシャルキャンペーン」第２弾実施
●イスラエルのラビン首相暗殺される
●APEC大阪で開幕
●Jリーグ第２ステージ、ベルディ川崎優勝
●サターンで『ギャラクシーファイト』が発売される
★『ADKワールド』

**12月**

●茨城県土浦市に、ミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」オープン

# NEOGEO WORLD

## クリスマス直前!!
## アミューズメント情報




## 国内最大級の屋内型テーマパーク
# 『ネオジオワールド』がオープン!!

国内最大級ハイテクアトラクション満載の屋内型テーマパーク『ネオジオワールド』が茨城県土浦市に12月23日オープン！

詳しいことはまだ不明だが、クリスマス直前のオープンということで、今年のクリスマスは『ネオジオワールド』が狙い目！

SNKが100億円もの投資額をかけた屋内型ミニ・テーマパーク『ネオジオワールド』が12月23日（当日開演10時）、茨城県土浦市にオープンすることになった。

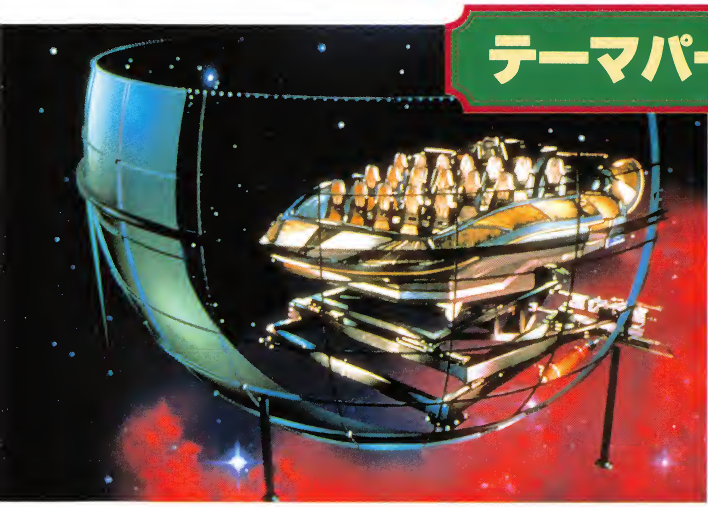
総敷地面積は何と1万3千5百平方メートル！ 敷地内には、ハイテクアトラクションを導入した「アミューズメントフロア」の他、「大型ビアレストラン」、「ボウリング場」、「カラオケルーム」が完備され、国内最大級のテーマパークとなっている。

しかも、それらのアミューズメント施設がすべて屋内にあり、年中無休で営業しているので、雨、雪、あられ、どんな天候でも〝遊びたい〟と思った時にいけば、いつでも（営業時間内！）遊びに飢えた心を満足させることができる。

特に、クリスマス直前のオープンとあって、雪がちらつくムードいっぱいのクリスマスを楽しみたいが、寒いのは苦手という方にはうってつけだ。

恋人同士でいくもよし親子でいくもよし、一人出会いを求めていくもよし、今年のクリスマスは『ネオジオワールド』で決めるしかない。

## テーマパークスペース



### アイマックス・ライドフィルム

180度球状スクリーンに映し出される映像に合わせて、18人乗りのモーションライドが上下左右にリアルでスムーズな動きをみせる映像シミュレーションアトラクション。

映像担当が「未知との遭遇」「ブレードランナー」などの数多くのSF映画の名作に携わってきたダグラス・トランブルとあって、そのおもしろさは間違いなし。

### 占い魔法の館

謎めいた雰囲気の中を歩きながら、様々な質問に答え、未来の予言を受けるという参加体験型占いアトラクション。





# バーチャルワールド

**バトルテック**
ロボットのコックピット部を模した本体に乗り込み、モニターを見ながら自分のロボットを操作して、相手ロボットのプレイヤーと闘うVRを応用した対戦型ゲームアトラクション。

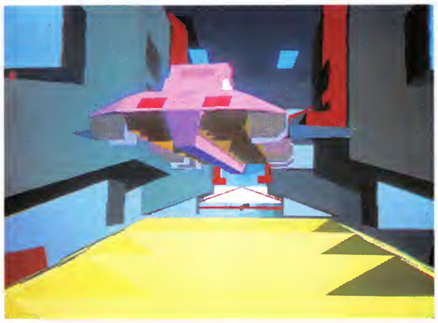


## クレイジートラベル

日本初の"音"で感じる３Ｄアトラクション。ヘッドフォンから聞こえてくる臨場感あふれる音と、それに調和した映像、動きがあなたを奇想天外な旅行にいざなってくれる。



**レッドプラネット**
バトルテック同様、バーチャル感覚を楽しむゲームアトラクション。こちらはロボットではなく近未来的なカートに乗り込み、超高速で疾走。いかにうまく障害をかわせるかが勝負となる。



## ドリフトキング

ドリフトカートでスピードを競い合うバトルカートアトラクション。スピーカーのついた６台のカートはそれぞれ異なった特性を持っており、独特の声で挑戦者を応援、サポートする。

## Q-ZAR

レーザー銃とベストを装備し、２チームにわかれて敵の居場所を探りつつ撃ち合いを繰り広げ"敵陣"攻略する対抗戦型レーザーシューティングゲーム。

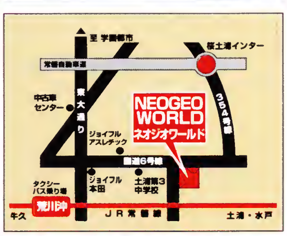


"お化け屋敷にゴーストを倒しにいく"という設定でスリリングなライドとシューティングゲームのアクション性を複合した新感覚のインタラクティブ・エンターテイメント。

## ゴースト ハンターズ

GHOST HUNTERS 毒蛾の迷宮

交通●電車／JR常磐線「荒川沖」駅下車、西口関東バス２番乗り場（土浦駅行き）「大房」下車すぐ　車／常磐自動車道　桜土浦インター降りる
住所●〒300 茨城県土浦市大字中字嵩久保1327－2
＜営業時間＞
●テーマパーク
月～金　12：00～24：00
土・日・祝　10：00～24：00
●レストラン
月～金　12：00～25：00
土・日・祝　10：00～25：00
●ボウリング
月～木　12：00～25：00
金・祝日前　12：00～26：00
土・日・祝　10：00～26：00
●カラオケ
月～木・日・祝　12：00～25：00
金・土・祝前日　12：00～26：00




## レストランスペース

**●Patio（パティオ）**
地中海沿岸の倉庫をモチーフにした、350席の店内にサッポロビール工場直送の生ビールと、本格的イタリアンパスタとバーベキューが味わえる大型ダイニングレストラン。

ダイニング レストラン Patio

## ボウリングスペース

**●ネオジオボウル**
総レーン数30と広々とした中でプレイが満喫できる。また、ストライクやスペアを取ると、TVモニターにネオジオのキャラクターが登場。従来のボウリングにビンゴやゴルフなどの要素を取り入れた新しいゲームが楽しめる。

NEO-GEO BOWL ネオジオボウル

## カラオケスペース

NeoStage ネオステージ カラオケ＆グルメ

**●Neo Stage（ネオステージ）**
最大100人利用可能なパーティルームを含めた41室の北関東最大級のカラオケスペース。



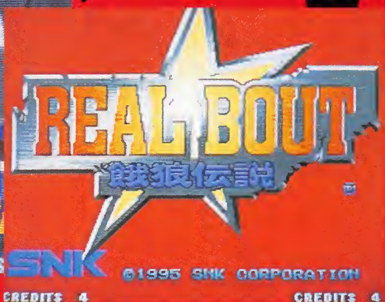

# REAL BOUT 餓狼伝説®

ⒸSNK 1995

SNK　格闘アクション　容量未定

| MVS | | カセット | | CD | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | 価格未定 | '96年1月発売予定 | 価格未定 | '96年2月発売予定 | 価格未定 |




今年の3月に登場した『餓狼伝説3』から9ヶ月、早くも『餓狼伝説』シリーズの続編が登場する。その名も『リアルバウト餓狼伝説』。新たに3人の狼たちを加え、さらなる熱き闘いの火蓋が切って落とされようとしている。

今回はさらに進歩したゲームシステムと、ゲームに登場する全16キャラクターを紹介しよう。

## 飢えた狼たちが再び闘いの荒野へと戻ってきた!!

## STORY

秦の秘伝書をめぐる闘いが終わり、秘伝書はギース・ハワードの手に渡っていた。

「フフフ…これで秘伝書は3巻全部そろったというわけか…」そう呟き、バンダナの男に話しかける。

「ビリーよ、秘伝書は処分しろ」

「エッ、どういうことですか?」

「元々あの秘伝書は何も教えてはくれぬ。最強の者が手にするという伝説のみが生き続けてきた。ただそれだけだ。2000年もの歴史の中ですべてをそろえ、手にした者がこの私だという事実さえ残れば、もう用はない」

「しかし、何も処分しなくても」

「秦の血を引く双子の兄弟にとって、秘伝書は別の意味を持っている。奴らが秘伝書を手にすると、どうなるのかは私にも分からぬ」

「…完全復活されたギース様が、恐れるほどのことではないと思いますが…」

「恐れてはおらぬ。暗黒から蘇ったギース・ハワードが同じ失敗を繰り返すわけにはいかないまでだ…。あの忌々しいボガードたちの時の様にな…」

ビリー・カーンはギースの眼光の奥に潜む執念の炎に何もいえず立ちすくんでいる。ギースは深く目を閉じ、窓の外に視線を移す。

「ビリーよ、街の様子はどうだ」

「ハイ、ギース様を倒そうと躍起になっています」呪縛から解かれたようにビリーが答える。

「キング・オブ・ファイターズの手筈は整ったか?」

「ハイ、キム・カッファンやダックキングといった面々も呼応しているようです」

「フフ…。あの大会ほど私に利を与えるモノはない。この街の支配者はギース・ハワードだけだということを改めて思い知らせてやるわ」

長い沈黙を破って、ギースタワーに火が灯る。血に飢えた狼が牙をむくが如く、街に戦慄が駆け巡った。

●この記事中のコマンド類は、すべてマイキャラが右を向いている時のものです。また、今号に掲載している写真はすべて開発中のものです。



前作から受け継がれたシステムの他、色々な新システムが今回採用されている。しかし、クイックスウェー動作および攻撃がなくなったのは、ちょっと残念。

# 基本操作方法

## レバー操作

レバーによる操作（ダッシュ、バックステップ、小ジャンプ、空中ガードなど）は基本的に前作『3』と同じ。

### レバー操作一覧表

- 垂直ジャンプ　レバー上
- 前方ジャンプ　レバー前斜め上
- 後方ジャンプ　レバー後ろ斜め上
- 前進　レバー右
- 後退・ガード　レバー左
- しゃがみ　レバー下
- しゃがみ前進　レバー右斜め下
- しゃがみガード　レバー左斜め下
- ダッシュ　レバー素早く右に2回
- バックダッシュ　レバー素早く左に2回
- 小ジャンプ　レバーを短く上方向
- 空中ガード　空中でレバー左

## ボタン操作

ボタン操作はかなり前作と変わっている。まずAボタンがパンチ、Bボタンがキックになっている。何と今回はパンチ、キックの強弱がなくなったのだ。そのかわりCボタンで通常の攻撃（パンチ、キック）よりも威力が大きい、通常威力大攻撃が出せるようになった。

次にDボタンだが、前作から採用されたシステム、オーバースウェー移動をすることができる。ちなみに対オーバースウェー攻撃もこのボタンで出すことができる。

また、キャラ同士の間合いが離れた状態でCボタンを押すと、相手を挑発する。今回も何か秘密があるのだろうか？




さあ！　闘いの始まりだ。様々の操作法を駆使して闘うのだ

### ボタン操作一覧表

- Aボタン　パンチ
- Bボタン　キック
- Cボタン　通常威力大攻撃
- Dボタン　オーバースウェー移動、対オーバースウェー攻撃

# 前作をさらに発展させた戦闘システムに注目

## 特殊攻撃

### 避け攻撃

相手の攻撃をよけながら反撃する、『餓狼2』から採用されているシステム。今回も基本的な効果はまったく変わらないようだ。

出し方も前作と同じ。自分がガード状態の時に→＋Aと入力すれば出せる。




避け攻撃は健在。クイックスウェーのない今これを使うしか…

### 起き上がり攻撃

これも今回から採用されたシステム。相手に倒されたあと、起き上がる途中にタイミングよくCボタンを押すと、通常技にはないオリジナルの攻撃を繰り出す。ちなみにこの攻撃は、特定のキャラしか使うことができない。現在分かっているのは、写真を見て分かるように山崎のみだ。それ以外のキャラについては次号以降で紹介しよう。




新たに加わった新攻撃だ

### 空中振り向き

今回から採用された新システム。ジャンプ中にDボタンを押すことによって、まず空中で体の向きを変え、続いて攻撃ボタンを押すと相手の背後から攻撃することができる。

相手を飛び越えるようにジャンプしてから出すのが、基本になりそうだ。




後ろから不意打ち攻撃できる

### 追い打ち攻撃

これまた今回が初めてのシステム。まず相手を倒したあと、倒れている相手の近くで特定のコマンドを入力すると、追い打ち攻撃を仕かけることができる。

また、これも起き上がり攻撃と同様に一部のキャラクターしか使うことができない。

## オーバースウェー

オーバースウェーは基本的に、前作『3』のシステムを継承したものになっている。ただ出し方がボタン一つ（Dボタン）になり、失敗する率がかなり減った。また、一部のキャラを除いて、自分とは異なるライン上の相手に対して攻撃できる必殺技（『3』の舞で使えた陽炎の舞など）が加えられた。

### オーバースウェー移動

相手の攻撃を避けるため、スウェーラインに移動するシステム。Dボタンで奥ラインへ移動、レバー↙↓↘＋Dボタンで手前ラインに移動することができる。

また、今回から起き上がる時にこれらのコマンドをタイミングよく入力すると、転がりながらスウェーラインに移動する、「ライン逃げ起き上がり」が加えられた。




相手の攻撃を簡単に避けられる

### オーバースウェー攻撃

自分がスウェーラインにいる時にA or B or Cボタンを押すと、通常ラインに戻りながら攻撃をする。

また、Cボタンの場合のみ当たった相手を、別のラインにはじき飛ばすことができる。




素早くオーバースウェー移動からこの攻撃を出そう

### 対オーバースウェー攻撃

自分が通常ライン、相手がスウェーラインにいる時にDボタンを押すと、スウェーラインにいる相手を攻撃することができる。

基本的な使い方も前作『3』と変わっていないようだ。




対オーバースウェー攻撃もボタン1つで出るので、楽になった

## コンビネーションアタック




フィニッシュは裏拳。これでコンビネーションアタック完成だ!!

前作『3』で使えた「コンビネーションアーツ」。その組み合わせのバリエーションを増やしたものが今回の「コンビネーションアタック」だ。

出し方も前作と同じく、特定の順番通りにタイミングよくボタンを押すだけ。現在分かっている組み合わせは、全キャラ共通のA→B→Cだけだ。これ以外のパターンは分かりしだい掲載するので、お楽しみに。



まずは立ちパンチ。これはAボタンによる攻撃かな?



次は立ちキック。これはBボタンによる攻撃だろう

## 超必殺技・潜在能力

超必殺技、潜在能力を説明する前に、まず体力ゲージのことを説明しなければならないだろう。

今回の『リアルバウト餓狼伝説』では、体力ゲージが2段階（前作でいえば、点滅する前が1段階目、点滅したら2段階目）になっており、1段階目の黄色ゲージがなくなると2段階目の赤ゲージになり、超必殺技（何回も使える）が使えるようになる。

ここまでは前作のシステムと大差ないが、ここにパワーゲージという新システムが加わるとちょっと複雑になる。

### パワーゲージ

画面下部にあるパワーゲージは、相手に技を当てる度にたまっていき、ゲージ一杯までたまると"GO"という文字が出現する。"GO"と表示されたあとはゲージが少しずつ減っていくが、なくなるまでにコマンドを入力すれば、状況に応じて超必殺技もしくは潜在能力を一度だけ出すことができる。

細かく説明すると、黄色ゲージの時にパワーゲージがたまると（S.Powerと表示）超必殺技が一度だけ。赤色ゲージの時にパワーゲージがたまると（P.Powerと表示）潜在能力が一度だけ使えるというわけ。



パワーゲージがたまっているだけならパワーゲイザーが出せる



体力ゲージとパワーゲージ点滅だと…



トリプルゲイザーを出すことができる

### ガードキャンセル必殺技

パワーゲージがある程度たまると、ガード状態から必殺技で反撃できる、ガードキャンセル必殺技を使うことができる。ガードキャンセル必殺技を使うと、一定量パワーゲージが減ってしまう。

また、ガードキャンセル必殺技は各キャラごとに設定されており、それ以外の必殺技では出すことができない。ちなみにテリーの場合は、パワーダンクがガードキャンセル必殺技になっている。

## ファイティングランク

今回も前作『3』と同じようにファイティングランクが設定されている。前作では秦兄弟の元にいけるかいけないかなど、ゲームストーリーに深く関わっていたが、今回はまだどういう要素があるのか分かっていない。

次の情報に期待しよう。



今回もファイティングランクがある。何か謎があるのかな?

## ステージ構成

今回の『リアルバウト餓狼伝説』には、各キャラごとのステージが用意されていない。理由は特にないらしい。まずは今回、闘いの場となる、5つのステージを紹介しよう。




今回、戦闘ステージは5つのみ。何やら趣向が…

### サウンドビーチ

海辺のステージ。かつてマイケル・マックスと闘った場所に近いような。

### ウエストサブウェイ

地下鉄ステージ。過去にダック・キングと闘った場所とは違うようだ。

### イーストサイドパーク

植物園のステージ。どうやらドーム状の建物の中で闘うようだ。

### サウスタウンブリッジ

橋のステージ。以前ビリー・カーンが闘った場所とまったく同じようだ。懐かしい。

### ギースタワー

悪の支配者ギースが座を構える本拠地。内部の写真は未だ公開されていない。

## リングアウト

ステージ関係で今回から採用されたシステム、リングアウトだ。5つのステージの画面端には障害物が設置されている。この障害物は一定の耐久力が設定されており、それ以上のダメージを与えられると壊れるようになっている。

そして、障害物を破壊したあとに画面端に落ちるとリングアウトになり、そのラウンドは負けになってしまう。

また、リングアウトした時の演出は、それぞれ各ステージごとに違っているので、全部のリングアウトシーンを見るのもいいかもしれない。



障害物が壊れたあとに追い詰められると、落とされてしまう

# 『リアルバウト餓狼伝説』キャラプロフィール

## テリー・ボガード



完全復活したギースを倒すため今一匹の狼が再び闘いの場へ…

### プロフィール

名前：テリー・ボガード
格闘技：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
生年月日：1971年3月15日
年齢：24歳
身長：182cm
体重：77kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
嫌いなもの：なめくじ
大切なもの：ジェフの形見のグローブ




テリーの新技は、もの凄く大きいパワーウェイブといった感じの技だ

秘伝書をめぐる闘いから半年。テリーの前に再びビリー・カーンが姿を現し、ギースからのメッセージを伝えた。

「サウスタウンに戻りな。キング・オブ・ファイターズに参加してもらう」

テリーは目を閉じ、サウスタウンでの悪夢をたどりながら拳を震わす。「帰ってギースに伝えろ。今度こそ貴様の最後だとな！」

## ジョー・ヒガシ






ダブルハリケーンアッパーといった感じのジョーの新技

若きムエタイチャンプサウスタウンに嵐を巻き起こす!!

### プロフィール

名前：ジョー・ヒガシ
格闘技：ムエタイ
国籍：日本
生年月日：1972年3月29日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：72kg
血液型：AB型
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
嫌いなもの：学校
大切なもの：はちまき

「ヘッヘッ…、サウスタウンがお呼びだ…」

タイの防衛戦を終えたばかりのジョーがつぶやいた。3つものタイトル戦を控えた史上最強のチャンプに対し、説得を試みるセコンドのホア・ジャイだったが、無駄なことは分かっていた。「あぁーあ。まったく、お前はムエタイ史上最悪のチャンプだぜ」

## アンディ・ボガード

不知火流体術を極めし者
最後の闘いに向けあの街へ…



秘伝書をめぐる闘いから日本に戻ったアンディは、以前のように不知火道場で教えつつも、ひとり黙々と修行を積むことを怠らなかった。「ギースは必ず生きている。放っておけば、また、奴は同じことを繰り返す…」

密かに姿を消すアンディ。最後の闘いになることを予感しながらも、一匹の狼はこの地を去っていった…。

### プロフィール

名前：アンディ・ボガード
格闘技：骨法
国籍：アメリカ
生年月日：1972年8月16日
年齢：23歳
身長：171cm
体重：69kg
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲッティ
嫌いなもの：犬
大切なもの：師匠の不知火半蔵と一緒に写っている修行時代の写真




アンディのあびせ蹴りのような技で燃えるジョー。熱そう。

# 不知火 舞★★



## 美しき不知火流後継者 恋人を追いかけ再び参上!!

不知火道場を訪れたジョーは、大粒の涙をこぼす舞の姿を見つける。胸を押さえ、苦しみ、そしてひとりで出ていったアンディに何もできなかった自分を責める舞に、ギースとの決着をつけにいったのだとジョーに語る。「どうせジョーもサウスタウンにいくんでしょ。だったら私も連れてって」涙を拭い、強い決心と共に舞は立ち上がった。




舞のオーバースウェー攻撃は尻アタックだ!!

**プロフィール**
名前：不知火　舞
格闘技：不知火流忍術
国籍：日本
生年月日：1974年1月1日
年齢：21歳
身長：164cm
体重：50kg
血液型：B型
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
嫌いなもの：蜘蛛
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし

# ダック・キング★★



## 世界最強のダンス格闘家 友と闘うべく三度登場!!

プロダンサーでありながら、ストリートファイトにも興じるダック。その街一番のチャンプを軽く倒しステップを踏みながら次の対戦相手を待つが、誰もダックの前に出ようとしない。「チッ！ おもしろくねぇ。やっぱ、サウスタウンじゃねぇと燃えねぇわ」そういい残し、ファイトマネーと共にダック・キングと相棒のヒヨコの姿は消えていた。




見た目は上昇しながら蹴り上げる技。対空技として使えそうだ

**プロフィール**
名前：ダック・キング
格闘技：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
生年月日：1967年2月2日
年齢：28歳
身長：179cm
体重：62kg
血液型：B型
趣味：ダンス・ダンス・ダンス
好きな食べ物：バターコーン
嫌いなもの：ライジングタックル
大切なもの：ヒヨコのPちゃん




ダック・キングの勝ちセリフはこんな感じ。他のキャラはどうかな

# キム・カッファン★★

## 正義を愛するテコンドー使い 2人の息子と共にサウスタウンへ



相手の頭の上でコマのように回るキムの新技

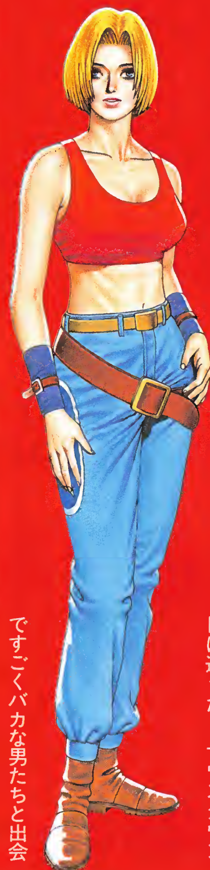


キム親子はキング・オブ・ファイターズに出場するため、韓国を旅立つところであった。「気をつけてね」「がんばってきてくださーい！ でやんす」妻や弟子たちが見送る。「さあ、2人とも父さんの闘う相手からいろんなことを勉強させてもらうのだぞ」「わかっているよ！ いってきまーす！」

**プロフィール**
名前：キム・カッファン
格闘技：テコンドー
国籍：韓国
生年月日：1964年12月21日
年齢：30歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A型
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
嫌いなもの：悪
大切なもの：ふたりの息子

# ブルー・マリー ★★

## 悲しきコマンドサンボの達人 熱き心を求めて再びあの街へ



父親と婚約者を亡くし、いつものカクテルを寂しげに一杯だけ傾けるマリー。だが今日は違った。「サウスタウンですごくバカな男たちと出会ったんです。純粋で強い意思をもっていたわ。私が忘れていたものを彼らはもっていた…」そうマスターに語り、マリーは立ち上がった。「またあの街にいってきます」といって。




M・スナッチャーは今回も健在。ということは他の技もあるのかな

**プロフィール**
名前：ブルー・マリー
格闘技：コマンドサンボ
国籍：アメリカ
生年月日：1973年２月４日
年齢：22歳
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：B86・W54・H85
血液型：AB型
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：ビーフカップ(牛丼)
嫌いなもの：ネコ
大切なもの：革ジャン

# ビリー・カーン ★★

## 謎の影を追うため 妹思いの棒術使い再び!!



ギースより、クラウザーの送り込んだ〝影〟の調査を命じられていたビリーであったが、未だ正体をつかむことができなかった。「キング・オブ・ファイターズに〝影〟は必ず現れる。そこで奴の息の根を止めてしまえ」ギースの命令にビリーはうなづいた。「久々に腕がなるぜ…」




一見、三節棍中段打ちだが、何と相手が燃えてしまう。燃えたろ!!

**プロフィール**
名前：ビリー・カーン
格闘技：棒術
国籍：イギリス
生年月日：1966年12月25日
年齢：28歳
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B型
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
嫌いなもの：命令
大切なもの：妹

# ギース・ハワード ★★

## 完全復活を果たした闇の支配者 再びサウスタウンに君臨す!



クラウザーはギース亡きあとの北米を手中に治めるため、ギースの影武者を用意していた。だが、この影武者を操ることなく、クラウザーはテリーとの闘いによって自らの命を絶ち、ギースは完全復活を果たす。秘伝書をも手中に収めたギースの野望は、新たな展開を迎える。




ギースは３箇所同時に疾風拳を撃つ技を会得したようだ

**プロフィール**
名前：ギース・ハワード
格闘技：古武術
国籍：アメリカ
生年月日：1953年１月21日
年齢：42歳
身長：183cm
体重：82kg
血液型：B型
趣味：凝り性だが飽きっぽく、不特定
好きな食べ物：レアのステーキ
嫌いなもの：自分の野望を阻止する邪魔者
大切なもの：己自身

# ボブ・ウィルソン★★

## カポエラを世に広めるため陽気なカポエラ使い再び!!



**プロフィール**
名前：ボブ・ウィルソン
格闘技：カポエラ
国籍：ブラジル
生年月日：1974年5月15日
年齢：21歳
身長：184cm
体重：75kg
血液型：O型
趣味：ダンス（サンバ、レゲエで踊る）
好きな食べ物：果物（リンゴ、パイン）
嫌いなもの：昆虫
大切なもの：家族

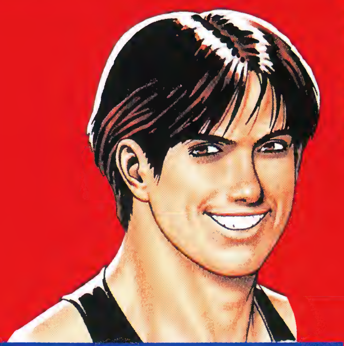
リチャードがボブの店に現れ、キング・オブ・ファイターズの開催を告げる。カポエラの強さを示したいボブは喜んで出場を決意するが、裏腹にリチャードの表情は厳しかった。手塩にかけたルーキーを、ギースと闘わせるのが不安なのだ。そんなリチャードにボブは明るく答えた。「楽しみながらやらせてもらいます。まかせてくださーい！」



ボブの新技は上昇しながら蹴りを繰り出すような技だ

# ホンフゥ★★

## 香港生まれの熱血刑事KOFのため再び登場!!



山崎を取り逃がし、香港警察より大目玉を食らっていたのだが、そんなことは一切気にせずキング・オブ・ファイターズの出場許可を願い出る。「試合に出てええっちゅうてくれたばい。ちゃっちゃっと準備してウォームアップにいくっちゃ！」まったく懲りてない彼にパオパオカフェの面々は「あいつ本当に刑事だろうな…」と不安の声。



ヌンチャクを振り回しながらの側転キック

**プロフィール**
名前：ホンフゥ
格闘技：クンフー
国籍：香港
生年月日：1966年8月22日
年齢：29歳
身長：175cm
体重：78kg
血液型：O型
趣味：仕事（囮捜査）
好きな食べ物：餃子
嫌いなもの：規則
大切なもの：恋人



ホンフゥの性格が表れているリングアウトシーン

**プロフィール**
名前：フランコ・バッシュ
格闘技：キックボクシング
国籍：アメリカ
生年月日：1963年9月16日
年齢：32歳
身長：195cm
体重：110kg
血液型：A型
趣味：フィッシング
好きな食べ物：カレーライス
嫌いなもの：息子をいじめる奴
大切なもの：息子（ジュニア）

闘いを嫌う妻のため、キックボクシングを捨てたフランコ。息子を誘拐されてから数々の闘いの中で、フランコは闘いへの情熱を思い出していた。そんな夫の姿を見て妻は、夫は闘いの場にいっても必ず帰ってくると信じ、キックボクシングへの復帰を促す。「よーしっ！ジュニア、カムバックだ！お父さんを一から鍛え直してくれ」

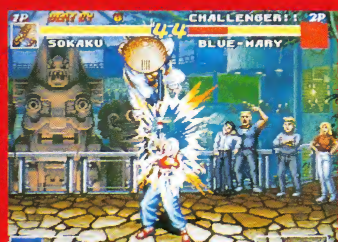
# 望月双角★★

## 修羅を求め彷徨う男秘伝書を巡る闘い再び!!



秦の秘伝書がギースの手に渡り、双角はサウスタウンにとどまっていた。「あのトランクスの男も赤い帽子の男も何かが違っておったな。いやいや、そんなことはない。あ奴等も秦の秘伝書に導かれし者、修羅の証しじゃ」望月双角にとって、秘伝書を巡る闘いは終わっていなかった。

**プロフィール**
名前：望月双角
格闘技：正伝無道流武術
国籍：日本
生年月日：1946年7月3日
年齢：49歳
身長：176cm
体重：86kg
血液型：A型
趣味：将棋
好きな食べ物：甘い物（しるこ、あんみつ）
嫌いなもの：不知火流忍術
大切なもの：日本刀（恩師の形見）



双角の新技は錫杖で上から突きまくるような技だ。なんとも痛そうだ

# 山崎竜二 ★★



## 香港に暗躍した闇ブローカー今再び、動き出す!!

**プロフィール**

名前：山崎竜二
格闘技：我流喧嘩空手
国籍：日本
生年月日：1963年8月8日
年齢：32歳
身長：192cm
体重：96kg
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
嫌いなもの：労働
大切なもの：自分の利益に関わるすべてのもの

ホンフゥの執拗な追跡に、山崎は未だサウスタウンに潜伏していた。
必ず秦の秘伝書を手に入れると狙う山崎の前にビリー・カーンが姿を現し「キング・オブ・ファイターズに招待してやるよ」と誘いをかけた。「そりゃいいや。ギースにいっとけ。貴様のバカは死んでも直らんバカだとな。ヒッヒッ…」




「痛てぇだろうがよぉ！」で有名な山崎のサドマゾ

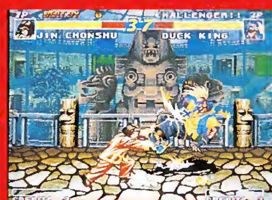
# 秦崇秀 ★★



## 現世に蘇るべく暗躍する海龍の魂が体を突き動かす!!

**プロフィール**

名前：秦崇秀
格闘技：帝王拳
国籍：中国
生年月日：1980年6月6日
年齢：15歳
身長：169cm
体重：59kg
血液型：不明
趣味：旅行
好きな食べ物：辛いもの
嫌いなもの：深海魚
大切なもの：兄




前回、崇秀の使った帝王漏尽拳は今回も健在だ

「どんな細工をしても無駄です。帝王拳の恐ろしさをじっくりと味合わせてあげます…」秦兄弟は秘伝書を手に入れるため、キング・オブ・ファイターズへ参加することを決めていた。それにはまず、山崎を探し利用することが先決であった。「今度こそ、現世に復活することができるのですね…。楽しみになってきました」

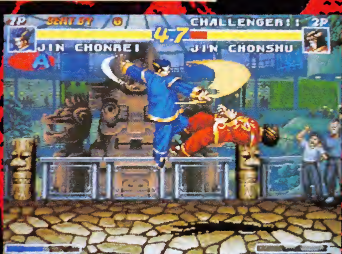
# 秦崇雷 ★★



## 空龍の魂に支配された崇雷が秘伝書を求め動き始める

**プロフィール**

名前：秦崇雷
格闘技：帝王拳
国籍：中国
生年月日：1980年6月6日
年齢：15歳
身長：169cm
体重：59kg
血液型：不明
趣味：ウィンタースポーツ
好きな食べ物：杏仁豆腐
嫌いなもの：努力
大切なもの：弟




前回はかなり強かった帝王大耳拳は今回も使える

秦兄弟の身体には、未だ過去の亡霊が潜んでいた。だが秦崇雷、崇秀の魂は抵抗を続けていた。
肉体を支配している"空龍""海龍"はこれ以上の支配が困難となっていた。「キング・オブ・ファイターズだと…どんな手を使っても秘伝書を取り戻すのだ。秦の秘伝書の正当な持ち主はこの我々なのだからな！」

# フランコ・バッシュ ★★

## 心優しき元世界チャンプ再び表舞台に姿を現す






床板をも破壊するフランコの新必殺技






| SNK | 格闘アクション | 282M |
|---|---|---|
| MVS 発売中 ￥98,000 | カセット 発売中 ￥32,000 | CD 12月22日発売予定 ￥8,800 |

# 新旧12人のキャラによる対人戦徹底攻略をはじめ、気になる必殺技性能も解析!!

**前号に引き続き、今号は徹底攻略の『斬紅郎無双剣』！　全12人を「修羅」「羅刹」に分けての対人戦攻略や、全必殺技の完全解析など、まさに侍づくしの50ページだ!!**

## システム関係補足～最終版～

今回は、今までのシリーズとくらべると、システム面での大幅な変更がなされている。完全な新システムである『防御崩し』『不意打ち』など以外にも、ガードキャンセルや攻撃避けといった馴染みのあるシステムが追加されている。

ここでは、前号で紹介しきれなかった、システム関係の詳しい内容を紹介してみよう。

### 中間距離を制覇しよう 踏み込み攻撃

新システム。その名の通り踏み込み（ダッシュ）からの攻撃で、それぞれのボタンに対応した攻撃を出す。

この攻撃は、強斬りで出すとガード不能。ただし、攻撃判定が出るまでに時間がかかるため、当てるのが難しい。

その他のボタンで出した場合は、移動しつつ攻撃を出す（スライディングなど）技もあり、中間距離で使えそうだ。

ただ、これらの攻撃は、相手が後ろを向きだと踏み込みが出せず、そういった状況で使うことはできない。



強の踏み込み攻撃はなんとガード不能（出は遅いが）

### 相手の攻めを切り抜けろ 各種起き上がり

これも今回からの新システムで、相手の攻撃でダウンした場合、3種の起き上がり方から選択できる。

やり方は、キャラがダウン中にレバー前方向で前転起き、後ろ方向で後転起き、ニュートラルか真下、真上でその場起き上がりができる。

### 攻防一体のスグレモノ ガードキャンセル

すっかりお馴染みになった感のあるシステム。『斬紅郎無双剣』では、なぜか2キャラのみが使用可能。

その2キャラとは、花諷院骸羅と首斬り破沙羅。

やり方は、相手の攻撃をガードした直後に必殺技のコマンドを入力すればOK。



ちなみに忍者2人は前転で相手の裏側に抜けることが可能



コマンド入力を遅らせると、遅めガードキャンセルになる

記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。



# こんなのもあるよ！その他のシステム関連紹介

## 痛い痛いカウンター "技あり"システム

真サムライでもあったカウンターが、今回は『技あり○○%』と画面に表示されるようになった。

技のスキに攻撃を食らうほか、怒りゲージため中や踏み込み中なども技ありとなる。



強力な当て身も、タイミングをずらされると危険な状態に

## 決めろ武器飛ばし技！怒りと体力ゲージの関係

今回は怒りゲージがたまると武器飛ばし技という強力な必殺技が使えるのだが、体力ゲージが赤くなっても自動的に怒り状態になる。

つまり体力ゲージが赤くなると常に攻撃力が高く、いつでも武器飛ばし技が使えるというわけだ。



1本も取られてないとここまで減らないと怒らないが…



1本取られてると、このくらい減っただけで怒るように

## もうフラフララッス!! よろけ技

これは新システムで、必殺技のなかには、いくつか「食らうとよろけてしまい、一定時間行動不能」になる技がある。例えば覇王丸の旋風波や橘右京の雲雀などが代表的なよろけ誘発技である。

ちなみに、よろけ中や防御崩しのあとに再度よろけ誘発技を当てると、相手はダウンする（当たり前）。



よろけは時間とともに回復する



頑張っても早く回復はしないゾ

## 当て身、真剣白刃取り

前作と同様のコマンドで、武器有り時は当て身（前作の受け返し）が、素手時は真剣白刃取りが出る。

真剣白刃取りは前作と違いダメージを与えられないが、相手の武器を飛ばせる。また、どちらも立ちガードできる武器を使った通常技に対して決まるようになった。



ダメージこそないが、一気に攻めに転じるチャンスだ！

## 演出効果もバッチリだ!!

さて、システムではないかもしれないが、ビジュアル面での演出が随所に盛り込まれている「斬紅郎無双剣」。

例えば3ラウンド目でお互いの体力が赤くなった時に変化するステージ背景。各ステージごとに違った背景が現れ、対戦を盛りあげてくれるのだ（相打ち後の4本目はラウンド開始時から変化）。

また、首斬り破沙羅の武器飛ばし技が決まった時なども独特の演出が用意されている。



破沙羅の武器飛ばし技ヒット中は意味深なグラフィックが

## 飛び道具を恐れるな!! 空中ガード

サムライシリーズにもついに空中ガードが採用された。やり方は、ジャンプ中にレバーをガード方向に入力。

通常技は、地上で出すものは空中ガード不能。ジャンプ通常技、不意打ちは可能。例外として、天草四郎時貞や首斬り破沙羅の武器の飛ぶ通常技は空中ガードできる。

必殺技は、飛び道具はすべて可能。空中から出す必殺技も可能、飛び道具を打ち消す技の一部も可能なようだ。



空中ガードとて万能ではないので、使い分けが大事だ

# CPU戦ワンポイント攻略 無限一刀流を斬れ!! 鬼・壬無月斬紅郎の倒し方



今回のボスキャラ、壬無月斬紅郎とは、2本先取と1本先取の2回闘うことになる。ここでは、対斬紅郎戦のタイプ別ワンポイント攻略を紹介する！

まず、楽に倒せるのが必殺技の投げを持つキャラ。空中ガードで跳び込み、相手が技を出さなければ着地に必殺技投げを決めること可能。対空技も大抵空中ガードできるので、すぐにリーチの長い技で反撃すればいい。

次に、天草や幻十郎など牽制攻撃（からの連続技）が強力なキャラ。跳び込み攻撃から連続技を狙うだけでなんとかなる。牽制攻撃をガードされた場合、よく不意打ちを出すので見切りなどでかわそう。そのほかのキャラは画面端で立ちガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ弱（中）斬りを当てると、大抵不意打ちや大振りの斬りを出してくる。ガードするか、見切りでかわしてから反撃を繰り返していけばいい。

# 緋雨 閑丸【修羅】

攻略／修羅騎士　鷹



あたらしい主人公は使いやすい技が多いゾ！

身長：4尺9寸（約147cm）
体重：11貫目（約41kg）
武器名：霧雨（傘）
大祓禍神閑丸〈おおはらえのまがかみしずまる〉

## 必殺技徹底解析

### 緋刀流 霧雨刃・豪雨

相手に向かって傘を投げつける飛び道具。

特徴は投げたあと再度、手元に戻ってくるのだが、相手に当てない限り戻ってくる時にも判定があることだ。さらにこの飛び道具は追い討ちをしかけることもできる。

相手の起き上がりなどに中、強の緋刀流霧雨刃・豪雨の戻りをヒットさせれば、緋刀流禁じ手暴雨狂風斬などが入る。



霧雨刃・豪雨の戻りをヒットさせれば…



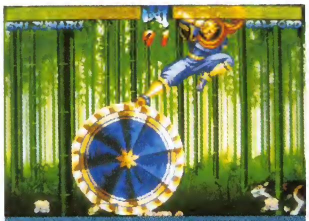
これが連続で決まる。1本とれなくても相手はふらふらだー！

### 緋刀流 五月雨斬り

その場で傘を回す技で威力も結構ある。主に連続技や対空に使うといいだろう。

対空で使う場合、出かかりに無敵時間がついていないので早めに出そう。しかし花風院骸羅などの跳び込み斬りのように、下方向に判定の強い技に対しては対空として機能しないので注意。

連続技では、牽制攻撃をキャンセルしていけるので覚えていこう。



判定は結構強いが過信は禁物だ

### 緋刀流 氷雨返し

この技は相手の飛び道具を跳ね返すという技で、攻撃判定はあるが相手にダメージを与えることはできない（傘の先端にのみダメージ判定がある）。一応連続技にもなる。



跳ね返せない飛び道具もあるので注意

### 緋刀流 雨流狂落斬

突進系の技であるこの技はガードされると少々スキがあるが、使い勝手のいい技だ。

移動の時に一気に間合いを詰めたり、連続技として下段狙い攻撃、上段蹴り、近距離立ち、しゃがみ弱斬り、近距離立ち（しゃがみ）中斬りの1、2段目、近距離立ち（しゃがみ）強斬りの1段目にキャンセルをかけて出すことができる。

### 緋刀流 梅雨円殺陣

この技は一見対空技に見えるが、実は連続技や防御崩しからしか使えない。

連続技は下段狙い攻撃キャンセル弱緋刀流　梅雨円殺陣やしゃがみ中斬り2段目キャンセル強緋刀流　梅雨円殺陣などが使える。もちろん防御崩しからは、強の緋刀流　梅雨円殺陣が入る。



コマンドも対空技っぽいけど連続技にしか使えない

## 武器飛ばし技

### 緋刀流禁じ手 暴雨狂風斬

閑丸の武器飛ばし技は威力がかなりあり、対空として使ったり、防御崩しで相手の硬直時にいれたり、連続技に組み込んだりできる。

対空の場合は少し早めに出すようにしよう。防御崩しからは、画面端なら全キャラに入るが、それ以外だとナコルルやリムルルなどの小さいキャラには入らない。

連続技は近距離立ち中斬りなら全キャラに入る。近距離しゃがみ強斬りからはキャラによって入らないので注意。

## キャラ能力表

| 緋雨 閑丸／修羅 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | C | B | D | C |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | B | C | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 緋刀流　五月雨斬り[武] | →↘↓↙←＋斬る |
| 緋刀流　霧雨刃・豪雨[武] | ↓↘→＋斬る |
| 緋刀流　氷雨返し[武] | ←↙↓↘→＋A |
| 緋刀流　雨流狂落斬[武] | ←↓↙＋斬る |
| 緋刀流　梅雨円殺陣[武] | →↙↓↘＋斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬[武] | →↘↓↙←→↘↓↙←＋CD |

※技名の後に［武］とあるものは、武器を持った時のみ出せる技

※このページ以降にある「各キャラ能力表」は、編集部独自の作成によるもの。A～Eの5段評価で、Aに近いほど優秀。

## 使いやすい必殺技が多いゾ！ 基本戦法

緋雨閑丸はリーチがそこそこあり、強斬りなどから大ダメージを狙えるキャラだ。

このキャラのスキが少なくて威力のある技は、下段狙いの弱緋刀流 雨流狂落斬で間合いを詰めたり、緋刀流 霧雨刃・豪雨で牽制していく。

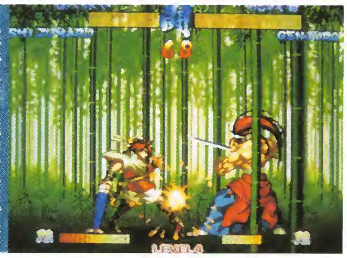
対空技は垂直ジャンプ強斬り、ジャンプ弱斬り、足払いが上方向に強いので骸羅の跳び込み強斬り以外はほとんど返せるので（悪くても相討ち）覚えておくといい。

跳び込むときは下方向に強い判定を持つ強斬りがよい。威力もあるし、裏回りや連続技にも使用でき、高めの打点攻撃なので近距離戦を中心に闘いを進めていきたい。

近距離戦では下段狙い攻撃だけでなく、キャンセルのかかる牽制攻撃、立ちorしゃがみ弱斬りも使っていける。

中間距離では威力こそないもののリーチが長く牽制に使える立ち弱斬りや比較的スキのない緋刀流 霧雨刃・豪雨の弱を使ってこう。

遠距離では立ち強斬りを空振りキャンセルしたり、単発で当てても反撃を食らいにくい。さらに昇り（昇りの場合は中斬りでも可）で出せばしゃがみガード不能技としても使っていける。


スキが小さく威力がある。接近戦での主力だ


中間距離ではこの技で牽制しよう


お手軽だが下に強い技には注意


判定が異常に強い。出すタイミングを覚えよう

## 小技と飛び道具で牽制だ 対人戦攻略

対人戦における中心的な闘い方は、立ち弱斬りや近距離での蹴り系統の技を当てていく戦法が有効だが、中距離、遠距離での闘い方も紹介していこう。

中距離では立ち弱斬りを相手にガードさせ、相手が反撃を試みてきたところに見切りや当て身をおこない、大ダメージを狙っていきたい。

立ち強斬りはガードされてもキャンセルがかかるので、緋刀流 霧雨刃・豪雨を出したり、ガードされる可能性もあるが緋刃流 雨流狂落斬を出すのもいい。

連続技にはならないが、遠距離強斬りをヒットさせてからキャンセルで弱緋刀流 雨流狂落斬を出すと相手にガードされずに密着状態になるので、ここから防御崩しなどの近距離戦に持ち込むことが可能だ。

中距離では跳び込み攻撃がやりやすく、うまくいけば裏回りも狙える。打点を低くすれば連続技につなぐことも可能なので覚えておこう。

遠距離での攻防は立ち強斬りを空キャンセルして緋刀流 霧雨刃・豪雨が使っていける。（単発でもＯＫ）また、弱緋刀流 雨流狂落斬で近距離に移動するのも有効だ。


立ち強斬りをヒットさせたあと…


キャンセル弱雨流狂落斬で接近し…


反撃を回り込みでかわす。防御が堅いようなら防御崩しだ


離れた間合いではこれで牽制

## 防御崩しからの攻め

防御崩し（相手を押す）から入る強力な技は、緋刀流禁じ手 暴雨狂風斬。しかし全キャラに入るわけではないので、入らない相手には強の緋刀流 梅雨円殺陣がいいだろう。この技なら全キャラに安定して入るので覚えておこう。

防御崩し（相手を引っぱる）からなら、しゃがみ強斬りをキャンセルして、中or強の緋刀流 雨流狂落斬が入る。


相手を引っ張るのあとは、しゃがみ強斬りをキャンセルして…


雨流狂落斬が入る。背後からはつながりやすいのだ。

## お手軽ワンポイント対戦攻略


性能のいい飛び道具。確実に出せるようにしたい。

まずは緋刀流霧雨刃・豪雨を必ず出せるようにしておきたい。

遠距離、中距離から相手が跳んできたら対空技として使える足払いを。

相手が跳んできたら落ち着いて、ジャンプ弱斬り（昇り）や垂直ジャンプ強斬り（昇り）で落としていこう。

これだけでも一応、闘っていけるが、慣れてきたら少しずつ基本戦法も取り入れて闘うようにしよう。

# 緋雨 閑丸【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 緋刀流 時雨

この技は空中で傘を下に向けて突く技だが、一度相手に当ててしまえばもう一度跳ねあがり、相手に当てている限り落ちてこない奇妙な技だ。



ジャンプ直後に出せばしゃがみガードをつぶせる

当たり方によっては最高2ヒットさせることができる。また当てたあとに軌道を少し変えることができるのも特徴。

普通の跳び込みをこの技に変えて出したり、タイミングがシビアだが昇りで当てたりして使っていこう。

### 緋刀流 小雨

緋刀流　時雨とは反対に傘を空中に広げ、降下時間を長くしたりジャンプの軌道を変化させる技だ。

この技を出したあとに通常技を出すこともできるし、再び緋刀流　小雨を出すこともできる。

受け狙いでレバーを←にいれっぱなしにしてCボタンを連打すれば着地まで連続して出すことも可能だ。

意味はないが退き込みからもこの技を出すこともできる。



はっきりいって意味はないが引き込みからも出せる

### 緋刀流 霧雨刃

修羅の緋刀流　霧雨刃・豪雨とほとんど同じ技。

弱はスキが小さく、飛距離が短い。強はスキは大きいが飛距離が長い。中は飛距離とスキがその中間ぐらい。



戻ってくるときは攻撃判定がない

ただし、この技には戻ってくる傘に判定がなく、修羅の緋刀流　霧雨刃・豪雨より少々使いづらい。それ以外の部分はまったく変わらない。

### 緋刀流 雨流狂落斬

この技も修羅にある技とまったく一緒の突進系の技。

弱では移動距離が短く、強では長い。スキは弱、中、強と変わりがないのが特徴だ。



当てなければスキは小さい。移動手段に使用できる

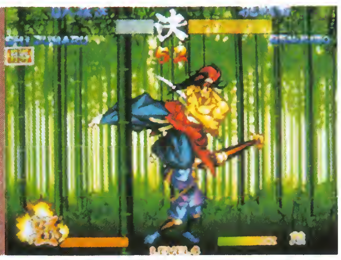
使い方はやはり移動手段として使ったり連続技に使っていくのがいいだろう。

修羅の方では触れなかったが、密着時に退き込みから出してみるのも効果的なので試してみては?

### 緋刀流 梅雨円殺陣

この技も修羅のものと同じで連続技と防御崩しからの使用で安定したダメージ。

もし単発などで出してしまうと、ガード後に確実に反撃されてしまうぞ。



武器とばしは一応対空になる

## 武器飛ばし技

### 緋刀流禁じ手 雨流裂殺刃

武器飛ばし技だが使い方が非常に難しく、普通に入れるには先読みで対空に使うしかない。あとは自分が画面端にいる時に、防御崩し（引っぱる）をした時のみに連続技になる。この時は立ち中斬りの一段目をキャンセルして出すのが簡単だ。

## キャンセル表

| | A　弱 | B　中 | C　強 | 素　手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○／○ | ○／○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○／○ | ○／○／○ | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | ○ | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ○ | ×／× | ○ | × |

## キャラ能力表

| 緋雨 閑丸／羅刹 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | C | B | D | D |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | E | B | C | D |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 緋刀流　時雨[武] | 空中で　↓+C |
| 緋刀流　小雨[武] | 空中で　↑+C |
| 緋刀流　霧雨刃[武] | ↓↘→+斬る |
| 緋刀流　雨流狂落斬[武] | ←↓↙+斬る |
| 緋刀流　梅雨円殺陣[武] | →↙↓↘+斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃[武] | →←↙↓↘→+AB |

※記事中の「キャンセル表」は、編集部独自の作成によるもの。

## 防御崩しからの攻め

修羅の場合と同じく防御崩し（相手を押す）の場合は緋刀流　梅雨円殺陣や立ち強斬りが安定しているので、どちらかを決めるといい。

防御崩し（相手を引っぱる）の場合はしゃがみ強斬りキャンセル→中or強の緋刀流　雨流狂落斬で決まりだ。というよりこれしか入らないというのが正しい。あとは必殺技解説で紹介したように画面端なら防御崩し（相手を引っぱる）から緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃が入る。



画面端なら立ち中斬りをキャンセルして



緋雨流　雨流裂殺刃が入る

## お手軽ワンポイント対戦攻略

通常技だけを距離別にピックアップしていくと、近距離なら下段狙い攻撃と牽制攻撃。これらは出るスピードも威力もなかなかで使いやすい。

中距離では出が速くリーチの長い立ち弱斬りをメインに。

遠距離ならしゃがみ強斬りを、それぞれの距離によって使い分けよう。

必殺技は飛び道具である緋刀流　霧雨刃は牽制や相手を跳ばせたりするのに使うので必ずマスターしてほしい。

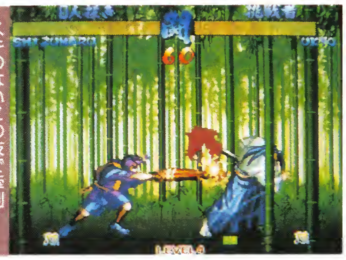
対空は修羅と同じく足払いや、ジャンプ弱斬り（昇り）、垂直ジャンプ強斬り（昇り）を使おう。また跳び込む時は、下に判定が強い強斬りをやはりおすすめする。



相手が跳び込んできたら垂直ジャンプ強斬り等で対応

## ガードされてもチクチクと…基本戦法

基本的には修羅とあまり変わりがないが、有効と思われる戦法を説明していく。



スキのないこの技で牽制

やはり立ち弱斬りや牽制攻撃などが、かなり使える。蹴り系統の技も威力が結構あり、キャンセルのかかる近距離中斬りと併用して使ってもらいたい。

距離別の戦法を説明していくと近距離では必殺技の使用は極力控えて、下段狙い攻撃、牽制攻撃、立ちやしゃがみの弱、中斬りをメインに闘っていきたい。これらは出るのが早いし、相手にガードされても反撃されにくく、ヒットさせれば緋刀流　雨流狂落斬などをキャンセルで出して連続技にも持っていけるからだ。



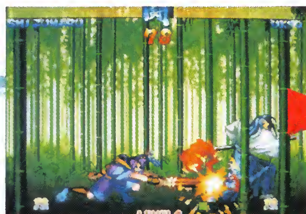
スキがないうえ威力もある

中距離では立ち弱斬りでの牽制や見切りを使い、たまに緋刀流　霧雨刃などを使って相手を跳ばせて対空技（足払いなど）で落としていこう。

そのほかには立ちガード不能でリーチのある、しゃがみ強斬りがおすすめ。



霧雨刃を出すのも有効だ



しゃがみ強斬り等をキャンセルし…

遠距離では牽制のために緋刀流　霧雨刃を単発や立ち強斬りに空キャンセルをかけて撃ったり、弱緋刀流　雨流狂落斬で相手の目の前に止まり防御崩しや、回り込みを使って相手を困惑させてやろう。

もちろん相手が跳んできたら足払いなどの対空技で落としていこう。

## 空中必殺技を使いこなせ！対戦攻略

対人戦において閑丸は必殺技に比較的スキがあり、決定力に欠ける。

ここではもう少し突っ込んだ攻略をしてみよう。

まず、このゲームでは見切りが非常に重要なので、これだけは極力使いこなせるようにしてほしい。

こちらの立ち弱斬りや中斬りをガードさせ（ガードキャンセルが使える骸羅などには気をつけよう）相手が通常技で反撃してきたら、すべて見切りでかわし、空振りしたところを反撃してやろう。また見切りの代わりに当て身を使ってもいい。



すかさず反撃。地上戦の基本だ



相手の技を見切りでかわして…

密着時以外には連続技の少ない閑丸だが、こういった戦法を上達させていけば、かなり闘っていけること間違いなしだ。このことは修羅、羅刹両方にいえることなので、修羅、羅刹のどちらを使用している人も練習してほしい。

使い方の難しい小雨は対空技を避ける時に使ってほしい。対空に地上通常技を使ってくる相手に（例えば狂死郎の近距離立ち中斬り）跳び込んだ時に迎撃されそうだったら、すぐさま出せば相手の技は当たらずに済むことがある。すぐにボタンを押し、下降中にジャンプ強斬りを出せば硬直中の相手にヒットさせることもできるのだ。先読みが必要だが、ぜひ試してほしい。



降り際に強斬りを出して反撃



対空技を小雨でかわし…

# リムルル【修羅】

攻略／蒼炎闘士ゆーち



氷を使った多彩な技で可憐に闘いぬくのだ!!

身長:5尺(約150cm)
体重:語らず
武器名:ハハクル

## 必殺技徹底解析

### カムイ シトゥキ

のけぞって両手で氷の盾を突き出す技。

リムルルの必殺技の中ではそこそこ出るまでが早く、どの間合いでも使っていける技の一つである。相手に当てればダウン状態になり、気絶させることもできるし、さらには相手の飛び道具を跳ね返すこともできるオイシイ技だ。

しかし、相手にガードされたり、当たらなかった時には、ほぼ確実に反撃を受けてしまうので注意が必要だ。以上のことに気をつけて使っていきたい技である。



先読み対空としても使える。一発逆転も可能だ

### コンル メム

手を突き出し、地面に氷を出現させる技。これに相手が触れると一定時間相手は硬直してしまう。しかもこの技は立ちガードができないので、中間距離でバリバリ使っていける。



立ちガード不能。ヒットしたらしゃがみ強斬りを入れよう

### ルプシ クアレ

いわゆる飛び道具で、斬りのボタンで高さを変えることが可能な、氷の玉投げつける技だ。当たれば相手はダウンする。高さを調節できるので、対空に使いたいところだが、この技は空中ガードができるので牽制などに使っていこう。

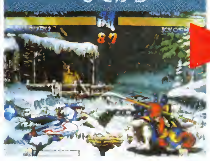
### コンル シラル

華麗なジャンプと共に空中で氷にのる技。これといった使い方はないので闘いの合間に使うぐらい。バックステップ中にも出すことができるが利点がないので、いわゆる趣味の技といえる。

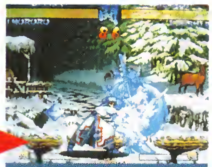
### ルプシ テク ヌム(チィウ)

「ハイッ」の声と共に相手を氷の塊にして吹き飛ばす投げ技。

この技はリムルルの必殺技の中でも使用頻度の高い技で、踏み込みや見切り、回り込みなどを駆使して相手のスキにドンドン狙っていきたい。出るのも速くスキがないので近距離で連発しても構わない。少し難しいが、相手の跳び蹴りなどをガードした直後にコマンドを入力すれば、相手の地上攻撃などを吸い込んで投げることもできる。もちろん相手はダウンするので、そこから次の攻撃に移ろう。



非常に素早い踏み込みで急接近してから…



この技を決めよう。投げ判定の出が早く使いやすい技だ

### コンル ノンノ

地面から空中に氷の塊を飛ばす技。

出るのが遅く比較的スキも大きいので残念ながら対空には使えない。しかし、当てかたによっては、空中の相手にジャンプ強斬りなどで追い討ちができるので覚えておいて損はない。

## 武器飛ばし技

### ルプシ カムイ エムシ

リムルルが後方へ大きくジャンプし、でっかい氷を空から敵めがけ飛ばす技。

見た目も派手だし、自分が後方に跳ぶためスキもなさそうで使えそうだが、相手にバレやすい技なので当てるのはかなり難しい。しかも、威力もそれほど大きくないので一発逆転にも向かない。どうしても使いたい人は、この技で相手を撹乱して他の技で攻めていこう。

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| カムイ シトゥキ | ↓↙←→+C |
| コンル メム | ←↙↓+A |
| ルプシ クアレ | ↓↘→+斬る |
| コンル シラル | 空中で →↘↓+A |
| ルプシ テク ヌム(チィウ) | →↘↓↙←+B |
| コンルノンノ | →↓↘+A |
| ■武器飛ばし技 | |
| ルプシ カムイ エムシ | →↘↓↙←→↘↓↙←+CD |

## キャラ能力表

リムルル／修羅

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| D | A | C | B |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| D | C | C | C |



飛び道具に当たると判定がなくなる

## 素早さを活かしコツコツと基本戦法

まずこのキャラは、斬り、蹴り共にリーチがそこそこあり、牽制するには充分な長さを持っている。機動力もトップクラスの実力があるが、パワーのあるタイプではないので、いかにダメージを与えていくかが問題になる。そこで使っていきたいのが、抜群の威力をもつしゃがみ強斬りだ。しかし、これだけではガードされるとキツイので、近距離では牽制攻撃や下段狙い攻撃を細かく当てて、不意打ち攻撃などで攻めていきたい。

中間or遠距離では、うろうろ動きまわりながら、リーチの長い立ち弱斬りや、キャンセルのできる立ち中斬りが攻める時の要になるので、これらに必殺技をからめて闘うことになる。立ちガード不可のコンル　メムや飛び道具のルプシ　クアレなどを出し、一気に間合いをつめて、しゃがみ強斬りやコマンド投げのルプシ　テク　ヌム（チィウ）などで攻めていこう。そしてまた距離をあけたり、攻めが単調にならないようにカムイシトゥキやコンル　ノンノなどのほかの技で攻撃のリズムをつかもう。

跳び込み攻撃は打点を低くして蹴りや強斬りでいこう。

リムルルはこれといった対空技がないので昇りでジャンプ強斬りを空中ガードに気をつけて使っていきたい。


通常技のリーチもなかなか


ジャンプ強斬りで追い討ちを決めよう
コンル　ノンノがヒットしたら…


跳び込むなら低めの打点で蹴りを当てよう



空中ガードされてしまうと…
反撃されてしまうので注意したい

## コマンド投げを使いこなせ対人戦攻略

さて修羅のリムルルでは、攻撃、牽制の要になる立ち弱or中斬りを中心に使っていきたい。立ち弱斬りは中間距離を保ちつつ出していれば、相手の攻撃の出がかりをつぶすこともできるので、守りにも使っていける。これに立ち中斬りなどをまぜて読まれないように、キャンセルして必殺技を出し、相手の動きを封じて相手を固めてしまおう。そうなれば近距離戦で相手に大ダメージを与えるチャンス到来。踏み込みやジャンプ攻撃で近づき、そこから回り込みやコマンド投げのルプシ　テク　ヌム（チィウ）、防御崩して相手を翻弄してやろう。

ただし、近距離戦は攻め方が難しいので、攻めきれない時は素直に間合いを離すかガードを固めよう。どうしても近距離で勝負したい人は牽制攻撃か上段蹴りを使い、時々不意打ちや下段狙い攻撃をまぜていく。近距離戦で抜群の威力を発揮するしゃがみ強斬りは、ガードされると反撃がイタイので間合いに注意。


出が早く相手の技をつぶしやすい


接近戦では牽制攻撃を使うといいだろう


超威力のしゃがみ強斬り。スキは大きいので使い所に注意


ここから立ち中斬りがつながり、さらにキャンセル

### 防御崩しからの攻め

リムルルの防御崩しからの攻めは非常に有効。威力のある技のいくつかを入れることができるので、対戦などでは積極的に使っていきたい。


しゃがみ強斬りが安定。前進する必要があるキャラもいる

防御崩し（相手を押す）の場合は、安定してしゃがみ強斬りが入る。しかしキャラによって投げた直後に入るキャラと少し歩かないと入らないキャラ（体の小さいキャラ）がいるので注意が必要。

防御崩し（相手を引っぱる）からは、立ち中斬り→キャンセル→コンル　メムがつながり、さらに追い討ちをかけられる。

### お手軽ワンポイント対戦攻略

「私、必殺技なんかでな～い」とお悩みのあなた！　まずは、必殺技ぬきでいいから、遠距離の弱or中斬り、近距離しゃがみ強斬りの使い方を覚えておきたい。どれも剣の先端が相手に当たるように出そう。リムルルは対空が難しいので防御が無難。防御は格闘ゲームの基本中の基本なので必ずマスターしよう。あとは少しずつ基本戦法を覚えていこう。



使える技の間合いと使い所を覚えておきたい

# リムルル【羅刹】

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 必殺技徹底解析

### ルプシ★トゥム

リムルルが巨大な氷の刃を前方に突き出す技。ビジュアル的にも派手で、通常技よりもリーチが長い。
コマンドで上下に使い分けるのだが、むやみやたらに打ちまくればいいというわけでもない。まず上段の使い方は前に突き出したあと上にも打つので一応対空技になる。氷柱の先端が相手に重なるぐらいに出していきたい。次に下段の使い方だが、こちらの技は相手にヒットさせればダウンさせることができる。また相手がよほど近距離にいなければガード後の反撃もない。ただし跳び込まれると弱いので上下段の使い分けが必要だ。上段は出るのが速いが、ガードされると反撃されやすく、下段は出るのが若干遅いが、ダウンを奪え反撃されにくい、という特徴がある。以上のことを頭に入れておけば、メインに使っていける。



早出しすれば跳び込まれても当たる

### コンル★メム

手を前に突き出し地上に氷の鏡を敷く技。
修羅のリムルルも持っている技で、当てれば相手は一定時間硬直する。性能は修羅の技と変わらない。やはり出すのを読まれてしまうと確実にダメージを受けてしまうので注意しよう。



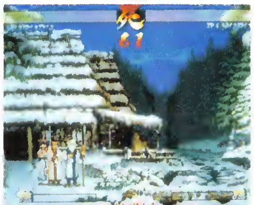
背後からなら強力な連続技が可能

### ルプシ★クアレ

リムルルの飛び道具。弱、中、強で軌道が変わる。しかし、空中でガードされてしまうため、使用頻度は低い。

### コンル★シラル

修羅のリムルルと同じジャンプ中に空中の氷の上に乗る技。性能は修羅、羅刹共に変わらない。使うことは少ない。やはり趣味の技か？



三角跳びから出し、さらに三角跳びをすると画面外へGO

### ルプシ★テクヌム(ヤク)

リムルル羅刹のコマンド投げ。修羅のそれとは違い氷の塊にしたあとに、投げずに蹴りを2回当てて後方にジャンプする技。これも修羅同様、使用頻度の高い技で、後ろに跳んだあとに、少々スキはあるものの、それをカバーできる技があるのでスキあらばドンドン狙ってほしい。
使い方は修羅のルプシ テク ヌム(チィウ)と同じくメインの必殺技として使っていきたい。
ルプシ テク ヌム(ヤク)は修羅と違い相手はダウンしないことを覚えておこう。



投げたあとは確実にフォローを

### ウプン★オプ

鋭い氷の刃で壁をつくり、最後にでっかい氷で攻撃する技。ガードされてもスキがなく、当てればダウンするので使える技だが、いかんせん斬りボタン連打で出す技なので使いづらい。多用はすすめられない。



弱ならスキは小さい。けずりに使うこともできる

## 武器飛ばし技

### ルプシ★カムイエムシ

リムルルの最大奥義なのだが、威力もさほどなく、一発逆転は望めない。キャンセルからも使えるのだが、やはり修羅と同様にジャンプが大きすぎるために相手にバレてしまうのが、最大の欠点だ。

## キャラ能力表

リムルル／羅刹

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| D | A | C | A |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| D | D | C | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| ルプシ　トゥム | (立ち)→+AB<br>(しゃがみ)↘+AB |
| コンル　メム | ←↙↓+A |
| ルプシ　クアレ | ↓↘→+斬る |
| コンル　シラル | 空中で　→↘↓+A |
| ルプシ　テク　ヌム(ヤク) | →↘↓↙←+D |
| ウプン　オプ | 斬るボタン連打 |
| ■武器飛ばし技 | |
| ルプシ　カムイ　エムシ | →↘↓↙←→↘↓↙←+CD |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近立ち | × | ○ | ×／× | × |
| 遠立ち | × | ○ | ○ | × |
| 近しゃがみ | × | ○ | ○ | × |
| 遠しゃがみ | × | ○ | ○ | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ×／× | × | ○ | ○ |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ○ | ×／○ | × | ○ |

## 防御崩しからの攻め



威力のあるしゃがみ強斬りが安定

リムルルの防御崩しは、そこからの連続技がとても使えるものが多いので、コマンド投げと防御崩しをまぜれば、非常に相手に嫌がれる闘いができる。

防御崩し（相手を押す）からはしゃがみ強斬りが強力。

もしくは、中斬りをキャンセルしてコンル メㇺで固めていく戦法も有効だろう。

防御崩し（相手を引っぱる）からはさらに強力な技が入る。はじめに遠距離立ち中斬りにキャンセルをかけてコンル メㇺを出し（正面からは入らないが、背後からは入る）、そこから追い討ちを決めることができるのだ。この連続技は、修羅、羅刹ともにできるので覚えておこう。

## お手軽ワンポイント対戦攻略



この技は出せるようにしておきたい

羅刹のリムルルは比較的必殺技のコマンドが簡単なので、使いやすいキャラだといえる。中間距離で立ち弱ｏｒ中の斬りで闘い、スキを見て下段のルプシ トゥムを狙っていくだけでも結構闘える。

上段のルプシ トゥムも上方に氷が出るため一応、対空技になり相手の跳び込みを返す（狙うのは難しいのでたまに出す感じで）ことができる。

リムルルは攻撃を食らうと、ダメージが大きいのでガードは確実に。

## ツララ中心で…基本戦法

このキャラの近距離での通常技は使いづらく、キャンセルをかけるにしても空振りキャンセルを中心に使っていくことになる。そのため、キャンセル必殺技や空振りキャンセルが生きてくるのは、どうしても中間or遠距離になってくる。「じゃあ、リムルルは近距離戦が弱いのか？」と思うかもしれないが、そうではない、慣れないと非常に難しいのだ。リムルルの立ち弱or中斬りは、中間距離以上の間合いで非常に使いやすい。



リーチの長い技で牽制し、たまに必殺技を織り混ぜよう

立ち弱or中斬りを剣の先が当たるような間合いで振り回し、中斬りキャンセル（空振りキャンセルも含む）必殺技で相手を押していく。それで相手がガードで固まってくれれば、近距離戦に持ち込むことができるので、踏み込みや、ジャンプ攻撃で近づき、ルプシ テク ヌム（ヤク）や回り込み、見切りなどで相手を惑わしてやろう。大ダメージを与えられる、しゃがみ強斬りも狙っていきたい。



硬直が長く、確実に反撃を受けてしまう



しゃがみ強斬りをガードされてしまうと…

下段のルプシ トゥムはスキが小さく、ガードされても危険がないので、この技を中心に攻めたい。

必殺技で確実な対空技はないので、ジャンプ強斬り（昇り）を相手に合わせて使おう。



反撃を受けにくい。うまく使っていきたい技だ



この技なら近い間合いでガードされても…

## とにかく動き回って攻める！ 対人攻略

羅刹のリムルルは修羅にくらべ使用頻度の多い必殺技があり、多少だが闘いやすくなっている。

必殺技では上段と下段のルプㇱ トゥム、コンル メㇺ、ルプㇱ テㇰ ヌㇺなどをメインに。

通常技では中距離からの立ち弱or中斬り（必殺技をこの技からキャンセルして出す）、しゃがみ強斬りを中心に使用していく。

蹴り技は牽制攻撃が強く、上段蹴りや下段狙い攻撃、不意打ちなどを織りまぜながら闘いたい。

上段蹴りをガードさせて、



上段蹴りをガードさせて…



キャンセルでコマンド投げ。

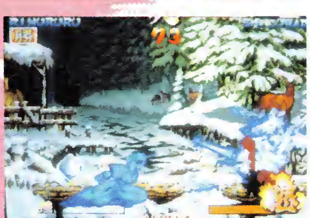
キャンセル→ルプㇱ テㇰ ヌㇺ（ヤク）で投げる戦法は、ちょっと離れていても吸い込むように投げてくれるので、かなり使える。相手を蹴ったあと、後ろに跳んだリムルルに、相手が反撃をしてくるようなら、すぐに上段か下段のルプシ トゥムで相手の攻撃を潰してやろう。



投げたあとは後方に跳び退くので…

その他の戦法としては、回り込みをうまく使って、しゃがみ強斬り、ルプシ テク ヌム、不意打ちなどで攻めていくのがいい。

リムルルは機動力があるので、必要以上に動きまくって相手に主導権を握られないように闘い、スキを見て防御崩しからの連続技を狙っていこう。



これでフォロー。見切りもいいかも

# 首斬り破沙羅【修羅】

攻略／DSPーたろりん




身　長：5尺9寸（約177cm）
体　重：13貫目（約48kg）
武器銘：罪人殺（とがびとごろし）

## 必殺技徹底解析

### 刺し足

相手を踏みつける技。一度技を出してしまえば着地するまで攻撃判定が出っぱなしだし、判定も強いので、対空技で落とされにくい。当たると跳ね返り、跳ね返ったあと再度ジャンプ攻撃を出せるので、もう一度刺し足を出して相手の頭の上を跳ね回る「刺し足モード」が強力だ。跳ね返る時にレバーで跳ぶ方向を選ぶことができるので、うまく相手側に跳べばピョンピョン相手の頭を踏み続けられる。

### 友引

コマンド投げ。投げ判定がすぐに出るので、防御崩しよりも遥かに決めやすい。しかし、投げ間合いが非常に狭いという欠点がある。きちんと投げ間合いに入ってから仕掛けないと失敗ポーズが出てスキだらけになってしまうので要注意。

ガードキャンセルで決めるのが最良の使い道。


鴉魂ガード→友引で…

### 影縫い

特殊な飛び道具という感じの技。弱は近くに、強は遠くに武器を出現させる。

しゃがみガード不能だが、跳び込まれるとスキが大きく、まず攻撃されてしまう。使うならば相手の起き上がりに重ねる程度だろう。


影吸いは潜る前に攻撃されると…


食らってしまう。接近戦では使わないように

### 影吸い

自分の影の中に潜り込んで移動する。完全に潜ってしまえば無敵だが、それまでのスキが大きいので、相手と離れてから出すようにしよう。

出現時のスキはなく、相手の目の前に出現して投げを狙ったり、画面端から逃げ出すのに使える。

### 空刺し

空中からの飛び道具。弱はほぼ真下、強は前方斜め45度付近に武器を投げ付ける。

しゃがみガード不能だが、ガードされると着地までの間にまず反撃を受けてしまう。多用は禁物。牽制用。

### 地刺し

放物線を描く飛び道具。弱は近くに、強は遠くに飛ぶ。これもしゃがみガード不能だが、スキが大きい。

最初に上に飛ぶので跳び込み防止の牽制にはなる。遠い間合いでたまに出してみるといいかも。


跳び込み防止になる。たまに牽制で出すのもいい

### 鴉魂

スキが非常に小さいので、追いかけて攻めることができるが、出るのが遅い上に飛行スピード自体が遅いし、軌道が高いので下をくぐられることがほとんど。相手の起き上がりに重ねるのがいいだろう。

ホーミング性能があり、相手がジャンプすると追いかけていって当たる。


実は途中からホーミングする

## 武器飛ばし技

### 影舞い・酬

乱舞技。一度後ろに小さく飛び跳ねてから、前方に大きく跳んで相手を襲う。

羅刹のものと比べるとジャンプの軌道が高く、飛び道具を跳び越えてヒットさせられるので先読みで狙おう。また、相手キャラによってはしゃがみガードしていると裏回りでヒットする。しかし、飛び跳ねるモーションで立ちガードされやすくイマイチ。ガードされると大きく跳ね返ってしまい、確実に反撃を受ける。


ジャンプが高く、飛び道具を跳び越してヒットさせられる

## 各キャラ能力表

| 首斬り破沙羅／修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | E | C | B | C |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | E | B | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 刺し足 | 空中で ↓+D |
| 友引[武] | ←↙↓↘→+A |
| 影縫い[武] | →↘↓↙←+斬る |
| 影吸い | ↓↙←+D |
| 空刺し[武] | ジャンプ頂点で↓↘→+斬る |
| 地刺し[武] | ↓↘→+斬る |
| 鴉魂[武] | ←↘↓↙+C |
| ■武器飛ばし技 | |
| 影舞い・酬[武] | ←↙↓↘→←+AB |

## 基本戦法

### 足もリーチも長いゾ！



リーチが長くて連打可能だ。連続でたくさん入る



スキが小さく、攻め込む際に役に立つ

破沙羅は牽制攻撃の性能が非常によい。リーチが非常に長いうえに連打が利き、密着状態からならば7発程度（キャラによって誤差あり）連続で入る。一発の威力はあまり大きくないが、連続で入ればなかなかのダメージだ。

もう一つ、不意打ちが破沙羅の戦法を語る上で重要な技。宙返りして蹴りを決める技だが、出が早いうえにスキが小さい。終わり際が当たると、そこから牽制攻撃連打につながることもある（連続技）。判定もなかなか強く、相手の技を潰して一方的にダメージを与えられることもしばしば。さすがに立ちガードされると反撃を受けてしまうが、破沙羅は下段技（牽制攻撃・足払い）が強く、相手はしゃがみガードをしがちなので、多用して一向に構わない技だ。

足払いは牽制攻撃よりさらにリーチが長い。相手をダウンさせられるのも利点。しかし、ガードされると反撃を受けてしまう。

対空技は上段蹴り。変テコな蹴りだが、対空性能はとてもよい。しかし空中ガードされてしまう。空中ガードされると反撃をされる恐れも…



実は着地寸前に空刺しを出すことができる

## 対人戦攻略

### これでもオールマイティー!!

破沙羅は空中戦・地上戦ともに強いという素晴らしいキャラだ。

空中戦で使う技は何と言っても刺し足。この技で相手を踏みまくってやろう。一発食らった相手が昇り斬りなどで返そうとしてきても、その上からもう一回踏むことができるほど強い。しかし、見切りで避けられると弱いので、あまり調子に乗らないように。相手から離れるように跳んで、すぐに空刺しを出すのもいい戦法だ。



この技を当ててから…



離れるように跳んで空刺し。連続で刺し足と使い分けよう

地上では何といっても接近戦。中間距離で、不意打ちと足払いで2択を迫ろう。不意打ちの終わり際が当たったらそのまま牽制攻撃連打でいいが、牽制攻撃につながらなかった時は、投げ・回り込み・牽制攻撃・もう一度不意打ちなどのバリエーションで攻めていく。回り込みからも同様の選択肢で相手を翻弄していく。回り込んだ時などに相手がスキを見せたら、近くならば牽制攻撃、遠くならば足払いを叩き込もう。

相手をダウンさせたら起き上がりを攻めるわけだが、影縫いか鴉魂を重ねるのがおすすめ。鴉魂を重ねた後は接近戦に持ち込む。

遠距離では影吸いで接近してからの友引がよい。相手がボーっとしていればまず決まる。出現時に技を重ねられると投げを決めることはできないが、破沙羅はなぜかガードキャンセルをすることができるので、重ねられた技をガードした後にガードキャンセルで友引を決めると凶悪だ。垂直ジャンプで逃げる相手にも、そのジャンプ攻撃をガードキャンセルして友引。かなりズルい。



影吸いで接近して…



この技を重ねて攻める



反撃をひとまずガードしてから…



ガードキャンセル友引が有効

破沙羅は牽制攻撃が強力なだけではなく、不意打ち、コマンド投げなどの使える技も持っている。派手な戦法は得意とはいえないが、地道に強さを発揮するタイプなのだ。

## 防御崩しからの攻め

破沙羅は防御崩しからはロクな技が入らない。

「相手を押す」の場合、近距離立ち強斬りが入る。相手を押したあとその場から立ち強斬りを出しても、一発しか入らなくてヘボい。ほんの少し前に歩いて出して2発当てよう。歩き過ぎるとガードされてしまうので難しい。

「相手を引っぱる」の場合は、足払いと不意打ちくらいしか入らない。足払いでダウンさせて起き上がりを攻めるか、不意打ちを決めてそこから直接攻め続けるか… ダメージはどちらでも大差ない。他には、相手がガードしているのを見越して友引を決めにくいというものもある。

とりあえず足払いで転ばせるか？



## お手軽ワンポイント対戦攻略

破沙羅は初心者でも上級者でもあまりやることが変わらない。

とりあえず中間距離から不意打ちで突っ込み、牽制攻撃を連打。これだけでかなり闘えるだろう。

たまに遠くのほうでしゃがみ中斬りや足払いを出してみるのもいい。この2つの技は下段技である上にとてもリーチが長く、結構相手は食らってくれるだろう。

必殺技は無理して使うほどのものはない。一応、コマンド投げの友引を使うと有利に試合を運ぶことができるだろう。



しゃがみ中斬りも有効な技だ

## お得(?)情報

破沙羅のダッシュはグラフィックがユニークで、姿を消して高速移動する。しかし、踏み込み中の姿を消している間は無敵、などの特性は、残念ながら、ない。

全然連続技のない破沙羅だが、一応2つだけ紹介。

・しゃがんでいる緋雨閑丸に不意打ち→牽制攻撃連打

・跳び蹴り→牽制攻撃連打

…どっちもかなり情けない（涙）。跳び蹴りは着地寸前に出す必要はなく、高い位置で出そう。これでも余裕でつながる。跳び蹴りは出るのが遅いので、着地寸前に出そうとすると、逆に空振りしてしまうゾ。

# 首斬り破沙羅【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 刺し足

修羅と同じく、相手を踏みつける技。当てたあと、跳ね返る時にレバーで跳ぶ方向を選ぶことができるので、うまく相手側に跳んで再び刺し足を出せばずっと相手の頭を踏み続けられる。しかし見切りや無敵技には弱い。

### 友引

コマンド投げ。投げ判定が出るのが早く、防御崩しよりも決めやすい。投げ間合いが非常に狭い。と、ここまでは修羅と同じ。

羅刹ではこの技が決めにくい。前に歩いてからこの技のコマンドを入力すると、コマンドが重複する影出が優先されてしまうのだ。ガードキャンセル専用か？

### 影出

影吸いと同じく自分の影の中に潜り込む。その後、自動的に相手の真下に移動して、飛び出しながら相手を武器で切りつける。

空中ガード不能なので影吸いからの友引と使い分けるといい。


空中ガードはできない

### 影吸い

自分の影の中に潜り込んで移動する。潜るまでのスキが大きいので、相手と離れてから出すように。

出現時のスキはないので技を重ねられてもガードできる。一定時間で自動的に出現するほか、ボタンを押して任意のタイミングで出現できる。

相手の目の前に出現して投げを狙うのが常套手段。


影吸いか影出か。使い分けが重要？

### 空刺し

空中から武器を投げつける飛び道具。投げる角度は、弱がほぼ真下、強は前方斜め45度付近。中はそのほぼ中間になっている。

しゃがみガード不能でダウン技だが、技を出したあと長時間空中を漂うので、ガードされると反撃必至。


使えるが、ガードされると反撃確定

### 地刺し

放物線を描く飛び道具。弱は近くに、強は遠くに飛ぶ。スキが大きいのであまり使い所がない。

### 影騙し

分身を出す技。AボタンとCボタンは威嚇用。

BボタンとDボタンを使い分けるとフェイントになる。Bボタンの時は本体が地上に、Dボタンの時は空中になる。この2つを使った戦法が結構有効だ。


びびって手を出す相手がいるかも？

## 武器飛ばし技

### 影舞い・夢弾

一度バックステップしてから、前に大きく跳んで相手を襲う乱舞技。修羅の技と比べると、ヒット後のグラフィックが違うほか、ジャンプの軌道が低くなっている。

そのため、相手の飛び道具を跳び越してヒットさせることがほぼ不可能（飛び道具によっては可能だが）。裏回りにもならない（一応、ナコルルとリムルルには条件つきで裏回りになるが…）。ガードされたときのスキも大きいので、使い勝手は悪い。破沙羅ステージの障子に隠れて出せば、相手に悟られずに突進できる。セコい手だが有効だ!?


ジャンプ軌道が低く、飛び道具を跳び越せない

## 各キャラ能力表

| 首斬り破沙羅／羅刹 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | E | C | B | D |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | D | E | B | C |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近立ち | × | ○ | ○／× | × |
| 遠立ち | × | ×／×／× | × | × |
| 近しゃがみ | × | × | × | × |
| 遠しゃがみ | × | ×／×／× | × | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ×／× | × | × | ○ |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| ○／○ | × | × | × | × |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 刺し足 | 空中で ↓＋D |
| 友引[武] | ←↙↓↘→＋A |
| 影出[武] | →↙↓↘＋斬る |
| 影吸い | ↓↙←＋D |
| 空刺し[武] | ジャンプ頂点で↓↘→＋斬る |
| 地刺し[武] | ↓↘→＋斬る |
| 影騙し | →←→←＋A〜D |
| **■武器飛ばし技** | |
| 影舞い・夢弾[武] | ←↙↓↘→←＋BC |

## 通常技飛び道具？ みたいな〜 基本戦法



破沙羅は牽制攻撃が強力だ。リーチが非常に長く、連打が利く。密着からなら7発以上入ることもある。足払いはさらにリーチが長く、ダウンを奪えるが、ガードされると反撃を受けるのであまり使う必要はない。

不意打ちも重要。出が速いうえにスキが小さく、当たり方によっては、そこから牽制攻撃連打につながることもある。これには条件があり、座高が低い緋雨静丸がしゃがみガードしているところに不意打ちが当たった時、相手が見切りで避けようとして避け切れなかった時、相手の起き上がりに重ねた場合など。不意打ちの終わり際が当たった場合だ。ナコルルとリムルルは座高が低すぎて、しゃがんでいると不意打ちが当たらない。この2人には使えない。



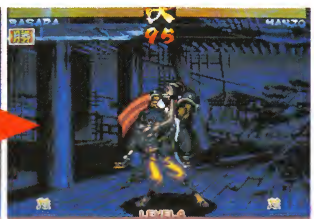
閑丸はここから牽制攻撃がつながる



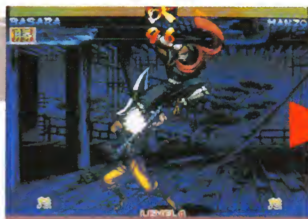
飛び道具を打ち消しつつ当てられる

通常技のうち、武器を飛ばすものは、なんと通常技にもかかわらず飛び道具を相殺する。遠距離立ち・しゃがみの中斬りは多段技なので、相殺しつつ硬直中の相手を攻撃することも可能。しかしこの2つの技はとてもスキが大きく、跳び込まれると危険。多用は禁物。

対空技には上段蹴り・昇りジャンプ強斬りの2つが使えるが、どちらも空中ガードされて反撃を受ける可能性がある。ガードキャンセルができることを利用して、相手のジャンプ攻撃をガードしてガードキャンセル友引を決める方が安定している。しかし友引は間合いが狭く、間合いの外で入力してしまうと失敗ポーズが出てスキだらけになるので注意。



ガードキャンセル友引で反撃



跳び込みはひとまずガードして…

### 防御崩しからの攻め

破沙羅は修羅でも羅刹でも防御崩しから入れる技に変化はなく、あまり強力な技が入らない。



相手を押してからは近距離立ち強斬りが2段入る

「相手を押す」の場合、ほんの少し前に歩いて近距離立ち強斬りを出して2段当てる。歩き過ぎるとガードされてしまい、タイミングが非常に難しい。足払いでダウンを奪うのもいいが、いかんせんダメージは小さい。

「相手を引っぱる」の場合は、足払いと不意打ちくらいしか入らない。体が大きいキャラには近距離立ち中斬りが入るが、キャンセルをかけてつながる技はない。影吸いでも出すか？

羅刹は歩いて近づいて友引を決めることが困難なので打撃技だけで我慢しよう。

### お手軽ワンポイント対戦攻略

やっぱり破沙羅は中間距離から不意打ち、そこから牽制攻撃につなげる。これだけで十分強い。

遠距離ではしゃがみ中斬りや足払い。下段技でとてもリーチが長い。相手が近づいてくる所に置いておくような使い方がよい。

必殺技では刺し足が強いだろう。判定が強いので対空技で落とされることは少ない。跳び回りモードに突入だ。

## 使いこなすと面白いキャラだ！ 対人戦攻略

羅刹破沙羅も戦法は修羅とあまり変わらない。狙うのは空中戦での刺し足、地上での牽制攻撃と不意打ちだ。



刺し足モードは結構強力

刺し足モードはやはり強い。連続で相手を踏みまくってやろう。しかし、見切りや無敵技で返される可能性があるので、相手から離れるように跳んで、すぐに空刺しを出すというパターンも使おう。これもガードされると痛いが。

地上での接近戦も修羅と変わり映えしない。中間距離から不意打ちで突っ込んで接近し、投げ・回り込み・牽制攻撃・もう一度不意打ちなどで攻める。回り込みのあとも、同じような技を使っていく。回り込んだ時などに相手がスキを見せたら、近くならば牽制攻撃連打、遠くならば足払いを叩き込むのも同じ。

投げを狙う場合だが、前に歩いて友引を入力すると必ず影出が優先されてしまい、友引を出すことはできない。この時は防御崩しを使おう。性能は劣るが仕方がない。

遠距離で狙うのはやはり影吸いで接近してからの友引。出現時に技を重ねられたらガードキャンセル友引というのも修羅と同じ。この攻めに、影吸いと同じく影の中に入って移動する影出を混ぜるとよい。



跳んで逃げられない

出現地点に技を重ねようとした相手を斬れるほか、友引から逃げようとしてジャンプした相手を攻撃できる。影出は空中ガードできないのでなかなか有効。しかし、実はボイスでバレる…

起き上がりを攻める時の戦法として、影騙しからの攻撃がある。起き上がりに密着してBかDの影騙しを出すのだ。Dの影騙しからは空刺しやジャンプ強斬りを出す。これを恐れて立ちガードをするようになったら、今度はBボタンの影騙しから牽制攻撃や投げを決める。本体を見極めることはなかなか難しく、かなり効果的な攻めだ。



空中から空刺しか？



地上から牽制攻撃でいくか？

# 花諷院骸羅【修羅】

攻略／ジェイケイ




## 必殺技徹底解析

### ぶちのめし 百貫落とし

攻撃判定が着地まで出続けるのと、判定が強いのはいいが、ジャンプ軌道を変更できず、スキが大きい。無理に使う必要はないだろう。

### 喝!

出した直後なら相手の飛び道具を跳ね返すことができ、技の後半でも打ち消すことができる。出が早いので見てからでも狙っていけるだろう。

ただ、半蔵の爆炎流・改と烈風手裏剣、天草の天照封凰拏（修羅）と冥府魔障弾は打ち消すだけで、狂死郎の八岐大蛇（羅刹）と天草の降魔招来破（羅刹）は打ち消すことすらできないので注意。

また、出した直後には攻撃判定があるので、ガードキャンセルで出しても有効だ。



下段の飛び道具も跳ね返すことができる

### かちあげ

技の出が非常に早いので、連続技に組み込んだり、ガードキャンセルで出すのに適している。出の早さは変わらないので、強を使っていこう。

ただし、1段目と2段目の間隔が長く、遠いと1段目が空振りしてそれ以降をガードされてしまうことがほとんど。近い間合いでだけ使おう。

### みだれうち

4回ヒットしてもダメージはそれほどなく、途中から空振りすることもある。特に狙う必要はないだろう。

身長：7尺4寸（約222㎝）
体重：36貫目（約148㎏）
武器銘：南無阿弥陀仏

### 地震丸

地震と爆炎を同時に発生させる技で、立ちガードしている相手を地震でよろけさせて、爆炎がヒットするという仕組みっている。要するに立ちガード不能技だ。小さくジャンプするので、相手は立ちガードしてしまうことが多く、かなり嫌らしい技といえる。反面、威力は小さく、スキも大きいので多用は禁物だ。

また、ジャンプの頂点あたりから攻撃判定があり、ジャンプしようとした相手にヒットすることがある。



立ちガードでは防げない。たまに使う分には有効だ

### つかむぞ〜組み天井

対空専用技。判定は強いので、出してしまえばかなり信用できるのだが、出るまでに少し時間がかかるので、早めに出す必要がある。相手が技を出して跳び込んでくる場合は、ガードキャンセルで反撃できるので、無理してこの技を使う必要技はないのだが、技を出さずに空中ガードして跳び込んでくる相手には有効だ。

また、破沙羅の刺し足をガードキャンセルして出せば、跳ね前につかまえられるので覚えておこう。

### つかむぞ〜石頭 つかむぞ〜尻めくり

地上の相手につかみかかる技。石頭はしゃがみガード不能、尻めくりは立ちガード不能となっている。

まず尻めくりだが、骸羅の技で2つしかない下段技なので重宝する。技の出が早いのも嬉しい。ガードキャンセルから出したり、踏み込みで近づいてから出すといいだろう。

石頭の方は出るのが遅く、潰されやすいのでイマイチ。尻めくりにたまに混ぜて使う程度だろう。



破沙羅の刺し足をガードしたら…



ガードキャンセルつかむぞ〜 組み天井でつかまえてしまえ



数少ない下段技。ちなみに通常技で下段のものはない

## 武器飛ばし技

### 拳舞

絶大なダメージを誇るのだが、コマンドが面倒で、ガードキャンセルで使えるほど出るのが早くないので、いまいち使う機会がない。防御崩しのあとに決めるぐらいだろう。

近距離立ち中（強）斬りキャンセルで連続技になるが、密着状態でしか決まらない。

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| ぶちのめし[武] | 空中で ↓+C |
| 百貫落とし | 空中で ↓+D |
| 喝! | ↓↙←+A |
| かちあげ[武] | →↓↘+斬る |
| みだれうち[武] | ↓↘→+AB |
| 地震丸[武] | ↓↓+AB |
| つかむぞ〜組み天井 | ←↓↙+A |
| つかむぞ〜石頭 | ←↓↙+B |
| つかむぞ〜尻めくり | ←↓↙+C |
| ■武器飛ばし技 | |
| 拳舞[武] | ↓↘→↓↘+AB |

## 各キャラ能力表

| 花諷院骸羅／修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | A | E | C | A |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | D | C | E | C |

## とにかく接近戦なのだ!! 基本戦法



すかさずガードキャンセル。つかむぞ〜尻めくりでもいい



近くで相手の技をガードできたら…

骸羅の基本戦法は、接近戦ではガードキャンセル必殺技を使い、離れたら全キャラ中でも屈指の強さを誇るジャンプ攻撃を狙いつつ、攻撃力が高くリーチの長い技で牽制していく、という感じになる。

ガードキャンセルで出す技だが、近ければ強のかちあげがいい。素早く出せばガードされることはほとんどない。ただ、少し離れているとガードされやすい。喝！や、つかむぞ〜尻めくりを使おう。

そのほか、地震丸も有効。しゃがみガード不能で地震丸とモーションの似ている不意打ちや、ジャンプ攻撃などを混ぜていくとさらに効果的だ。



激強い。手っ取り早く接近できる

ジャンプ攻撃だが、斜めジャンプ強斬りが異常なほど斜め下方向に強く、裏回りで当たることもある。垂直ジャンプ強斬りは横〜斜め下方向に長く、攻撃力が高い。

中間間合いでは、骸羅にしては技の振りが早く、リーチが長い遠距離立ち中斬りと、リーチと判定に優れ、攻撃力が抜群に大きい遠距離立ち強斬りを使うといいだろう。

踏み込みからの弱、中斬りはしゃがみガード不能になっている。中斬りはダウンを奪え、相手の当てたあと跳ね返る技への反撃としても役立つ。

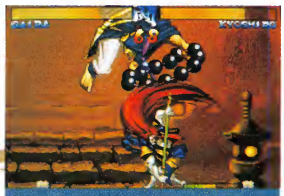


よろけ技。技の後半がヒットすれば強力連続技につながる

## 待ちばかりでは能がない！ 対人対戦攻略

とにかくガードキャンセル強かちあげが強い。接近戦ではまずこれを、それに基本戦法で述べた技で攻めていこう。

離れた場合の闘い方だが、垂直ジャンプ強斬りも有効。手っ取り早いのが前ジャンプ強斬りで跳び込むこと。ガードされると少し不利になるが、打点が高すぎなければ反撃されてもガードできるので、そこにガードキャンセル強かちあげを狙おう。ただ、ガードを読まれると防御崩しを食らうので注意。その場合は、着地直後に垂直ジャンプして強斬りを出せば、かわしつつヒットさせられる。跳び込みを見切りでかわし、打撃と投げ（防御崩し）を使い分けてくる相手にも着地直後の垂直ジャンプ強斬りが有効。



防御崩しや投げに対しては垂直ジャンプ強斬りで対応

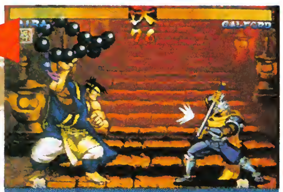
通常技で牽制する手もある。おもに遠距離立ち中斬りを使い、たまに遠距離立ち強斬りを置いておくような感じで出していこう。この技は非常に判定が大きく、跳ぼうとした相手にヒットすることもある。

ただ、全体的に技の出が遅いので、出かかりをつぶされることが多い。そこで活躍するのが当て身。うまく相手が技を出してくるタイミングを先読みして出そう。遠距離立ち中斬りなどをガードさせて反撃を誘い、当て身を出すというひっかけも有効。

当て身のあとは、半蔵、ガルフォード、右京、幻十郎、閑丸、骸羅、天草には、少し前進して近距離立ち強斬り↓キャンセル強かちあげ（ガルフォードと閑丸に対しては中で）が入り気絶。そのほかのキャラは、前進して近距離立ち中斬り↓キャンセル強かちあげが入るが気絶はしない。



とにかく威力がでかい。怒り＋技ありでゲージ半分以上奪える



スキがありそうなので相手は反撃したくなるもの。そこで…



当て身。このあと連続技で気絶も狙える

### 防御崩しからの攻め

「押す」からは、強かちあげが簡単。また、覇王丸、半蔵、右京、狂死郎、幻十郎、天草には少し歩いて近距離立ち中斬り↓キャンセル強かちあげ、ガルフォード、閑丸には歩いて近距離立ち中斬り↓キャンセル中かちあげが入る。

「引っぱる」からは、間合いが離れるので連続技が入りにくい。遠距離立ち強斬りが安定だろう。骸羅にだけは近距離立ち中斬り↓キャンセル強かちあげの連続技が入る。

また、武器とばし技の拳舞が出せるなら、この技を単発で決めるといい。「押す」「引っぱる」ともに可能。



防御崩しから拳舞が決まる。素早く入力しよう

### お手軽ワンポイント対戦攻略

ジャンプ攻撃が強いので、垂直や前方ジャンプから強斬りを繰り返すだけでも結構闘える。地上では遠距離立ち強斬りで交通事故を狙おう。

ただ、やはりガードキャンセルをマスターして欲しい。密着に近い間合いならばかちあげ、やや遠いならばつかむぞ〜尻めくりや喝！が有効だ。跳び込まれたときもガードキャンセルかちあげでいい。ただ、間合いが遠い場合は有効な技がないので注意。

そのほか、喝！で飛び道具を跳ね返せることなども覚えておくといいだろう。



ジャンプ強斬りが強い。出すタイミングを覚えよう

# 花諷院骸羅【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 百貫落とし

ジャンプから出せる技で判定が強く、いつ出しても着地まで出続けているのが特徴だが、ジャンプ軌道を変えることができずガードされた時のスキが大きいので、あまり使い勝手はよくない。

### 喝!

飛び道具を返す技。出した直後だと跳ね返すことが、そのあとでも喝の文字が残っていれば打ち消すことができる。ただし、半蔵の爆炎龍・改と烈風手裏剣、天草の天照封凰拏（修羅）と冥府魔障弾は打ち消すだけで、狂死郎の八岐大蛇（羅刹）と天草の降魔招来破（羅刹）は打ち消すこともできないので注意したい。

攻撃判定もあり、威力は大きくないが出るのが早いので、ガードキャンセルで出すのもいいだろう。武器なしでも出せるのが利点だ。



武器がなくても出せる。これで転ばせて武器を取ろう

### ぶちころし

弱、中、強で出る技がちがうのだが、おもに使うのは強のタックル。移動距離が長く、ガードキャンセルや連続技などに役立つ。スキも意外と小さく、ガードされても手痛い反撃を食らうことは少ない。

弱は対空技として使えなくもないが、判定自体は弱いので使わないほうが無難。

### 地震丸

数珠→地震→爆炎の順で攻撃する技。ほとんどの場合、相手に当たるのは地震と爆炎だけ。地震には攻撃力はないが、立ちガードしている相手をよろけさせることができ、そこに爆炎がヒットする。骸羅（羅刹）の技で唯一の立ちガード不能技だ。

最初の数珠は高い位置に攻撃判定があり、ジャンプしようとした相手にヒットすることがある。この部分がヒットすると、相手がどこにいようと地上に引きずり戻すのだが、ダメージは全然ない。残念。

小ジャンプからの攻撃なので立ちガードしてしまいやすく、なかなか有効。よろけた相手はこちら側に引き寄せられるため、意外と遠くでもヒットするのもいい。ただ、スキが大きい割に威力がないので、多用は禁物。



よろけさせて引き寄せるのでこの間合いでも届く

### 円心殺～天

ジャンプからのガード不能技なのだが、滞空中は無防備で、ヒットするまでに少し時間がかかるため、読まれていると簡単に落とされてしまう。通常のジャンプ攻撃や、地震丸などに織り混ぜて使っていくと効果的だろう。



空中では完全に無防備

### 円心殺～地

羅刹骸羅の主力必殺技。投げとはちょっと違い、ガード不能打撃技扱い。リーチ（間合い）は広めで出るまでが非常に早いのが特徴。ガードキャンセルで出すのがおもな使い方だが、そのほかにも見切りや回り込みから出す、踏み込みで接近して出す、相手の起き上がりを狙うなど、様々な使い道がある。確実に出せるようにしておきたい。

また、円心殺は天、地ともに決めたあとレバーをガチャガチャ（ぐるぐる回しても可）することにより、回転のスピードが早くなり、ダメージが増える。気合いを入れれば体力ゲージを3分の1以上奪えるので覚えておこう。

## 武器飛ばし技

### 拳舞

威力は高いのだが、ガードキャンセルで使っていけるほど技の出が早くなく、コマンドも難しいので、使い道があまりない。防御崩しから決めたり、近距離立ち中(強)斬りキャンセルで連続技にするぐらいだろう。ただし、この連続技はほぼ密着状態でしか決まらないので注意。



立ち中斬りキャンセルで連続技。大ダメージ確定

## 各キャラ能力表

花諷院骸羅／羅刹

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| A | E | C | A |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| D | D | D | B |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 百貫落とし | 空中で ↓+D |
| 喝! | ↓↙←+A |
| ぶちころし[武] | ↓↘→+斬る |
| 地震丸[武] | ↓↓+AB |
| 円心殺～天[武] | ↓↙←→+AB |
| 円心殺～地[武] | ↓↙←→+CD |
| ■武器飛ばし技 | |
| 拳舞[武] | ↓↘→↓↘+AB |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | × | × |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ○ | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | × | × | × | × |

## お手軽ワンポイント対戦攻略

骸羅の通常技では、前ジャンプ強斬りと垂直ジャンプ強斬りの判定の強さが目立つ。相手がそれ程上手でない人であれば、適当に跳び回っているだけでなんとかなるだろう。また、遠距離立ち強斬りの威力が凄まじく高く、判定も強いので、地上ではこの技を適当に出して交通事故で当たるのを期待しよう。

ただ、修羅の所にも書いたが、骸羅を使うならばガードキャンセルをマスターしたい。ぶちころしならば、ガード状態から下にレバーを回して前に持っていくだけでいいので、それ程難しくないと思う。


威力、判定に優れた遠距離立ち強斬りで交通事故を狙え

## 防御崩しからの攻め

まず「押す」から。ナコルルとリムルル以外は、少し前進して近距離立ち中斬り→キャンセル強ぶちころしがいいだろう。ナコルルとリムルルに対しては、強ぶちころしを単発で決めよう。

次に「引っぱる」からだが、遠距離立ち強斬りを決めるのがベストだろう。骸羅に対しては立ち強斬りが近距離になってしまい入らないが、近距離立ち中斬り→キャンセル強ぶちころしの連続技が決まる。その他、武器飛ばし技の拳舞も入るので、怒っているならば、これを使うといいだろう。

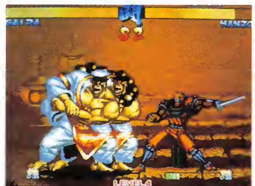

ここまで前進して近距離立ち中斬りだ

## ガードしたら、即オツリを！ 基本戦法


相手の攻撃をガードすることができたら…


ガードキャンセル円心殺～地だ。すかさずレバガチャだ

まず始めに覚えておきたいのが、骸羅はガードキャンセル必殺技が出せるということ。出す必殺技は、間合いが近ければ円心殺～地、やや遠いようなら強ぶちころしがいい。これは非常に重要なので、確実にマスターしておきたい。


間合いが遠いようなら強ぶちころしを使おう

基本戦法だが、リーチの長く威力の高い技で牽制し、強力な跳び込みなどで接近して円心殺～地を狙うという感じだろう。それぞれの間合いで使える技を紹介しよう。

まずは密着戦。狙うのは円心殺～地だ。それに出の早いしゃがみ弱パンチも混ぜて使うといいだろう。

それより離れたら、骸羅の技の中では出戻りが早く、リーチの長い遠距離立ち中斬りと、威力が非常に大きく、攻撃判定が大きい遠距離立ち強斬りが有効。

ジャンプ攻撃はかなり強力。斜めジャンプ強斬りは斜め下方向に異常なほど強く、対空技で迎撃されることはまず無い。狙って当てるのは難しいが、裏回りで当たることも。

また、垂直ジャンプ強斬りも横～斜め下にリーチが長く、攻撃力が高い。この2つの技で相手にプレッシャーを与え、地震丸や円心殺～天などを狙っていくといいだろう。

そのほか、踏み込み弱斬り、中斬り、蹴りの3つはどれもしゃがみガード不能。中斬りは出が早くダウンを奪えるので、ガードされたあと跳ね返る技に対しての反撃としても有効。また、蹴りは出るのは遅いが、食らった相手をよろけ状態にするので、少し前進して近距離立ち強斬り→キャンセル強ぶちころしの気絶連続技につなぐことができる。

## 起き上がりに近づく恐怖 対人対戦攻略

まず中間間合いでの闘い方だが、相手の出方を待ってガードキャンセル強ぶちころしを狙うか、ジャンプ強斬りで跳び込むかのどちらかがいい。

ガードキャンセル強ぶちころしは、遠距離立ち中斬りなど、多少スキがある技に対してなら大抵硬直中にヒットさせることができる。また、ガードされてもスキは大きくないので、相手の反撃が遅れたり、出の早くない技を出してきたらガードできる。そこをさらにガードキャンセル円心殺～地で反撃してやろう。

ジャンプ強斬りで跳び込んだあとは、相手の方が先に動けるようになるのだが、打点が高すぎない限りは反撃されてもガードすることができる。やはりガードキャンセル円心殺～地を狙うといい。たまに斜めジャンプ弱斬りからの円心殺～地を混ぜてもいい。ぎりぎりまで打点を低くすれば回避不能だ。円心殺～天も簡単だが、よけられた時のスキが大きく、滞空中に空中ガードができないので、読まれると返されやすい。もう一つ接近戦で有効なのが、しゃがみ弱斬りをヒットさせて相手の動きを止め、円心殺～地をかけること。相手はジャンプや見切りぐらいしか回避方法がないのだ。相手が攻めようとしてきて、もつれたときなどが狙い目だ。




ジャンプ弱斬りを低めで当てることができれば円心殺～地は回避不能だ

相手を転ばせたあとは、踏み込みで近づき、その場起きに下段狙い攻撃を重ねて下段狙い攻撃をキャンセル円心殺～地を入力しておこう。その場起きでガードした相手は下段狙い攻撃が当たったあと円心殺～地が決まり、前転起きした相手には下段狙い攻撃空振りキャンセル円心殺～地が決まる。相手を画面端に追い詰めると後転起きもつかめるのでかなり凶悪だ。相手は起き上がり直後にジャンプすれば逃げれるのだが、それを読んだら技を出さずに待ち、近距離立ち中斬りで落とすか、ガードキャンセル円心殺～地で対応できる。そのほか、通常技での牽制などは修羅とほぼ同じ。踏み込みからの攻めは円心殺～天を混ぜるといい感じだ。修羅の攻略も読んでほしい。


しゃがみ弱斬りかヒットしたら円心殺～地を狙おう


これをキャンセルで円心殺～地だ。ヒットしてもつかめる

# 天草四郎時貞【修羅】

攻略／モリスケ

索制攻撃ばかりが天草じゃないゾ！



身長：6尺（約180cm）
体重：————
武器銘：ガダマーの宝珠

## 必殺技徹底解析

### 逢魔刻（前）（後）

移動技。消える瞬間と出てきた瞬間に、一瞬だけ足元に判定があるのだが、本当に一瞬だけなのであまり気にする必要はない。この技をうまく使えるかどうかで天草の強さが大きく変わるので、前後ともに移動距離は頭に入れておこう。

逢魔刻（後）は一度間合いを離したい時や、対空技が間に合わない時に使用する。

### 死霊刃

出るまでと出たあとのスキは平均的で、相手に読まれていなければ反撃は受けない。起き上がりに重ねるか、逢魔刻（後）で間合いを離してから撃つのが安全。



起き上がりに重ねるか、間合いを離してから撃つのが基本

### 汝、暗転入滅せよ

空中で停滞している間も攻撃判定があるが、食らい判定もあるので墜とされてしまう。斬りボタンで急降下するが着地に硬直時間があり、蹴りボタンで何もせずに着地してもスキがある。非常に使い所の難しい技である。



この状態にも攻撃判定あり

### 戒烈掌

ピンタである。昔はこの技で気絶したものだが、今回は気絶しない。天草はすべての通常技にキャンセルがかからないので、連続技に組み込むことができない。一応、相手の素手や蹴り攻撃を吸い込むことは可能。屈辱技か？

### 天照封凰撃

弱中強で攻撃判定（玉）の出る位置を変えることができ、強が最も遠くまで届く。

出現位置さえ覚えておけばそれなりに使えるが、座高の低い相手にはしゃがまれるだけで空振りしてしまう。

### 瘴氣断

ダメージはないがヒットすると相手を気絶させる技。



苦労して気絶させても、大技を狙うことはできない

密着していれば、3回ほどガードさせるために反撃を試みた相手にはヒットする。ただ、ヒットしたとしても技自体の硬直が長いため、立ち強斬りくらいしか入らない。

## 武器飛ばし技

### 凶冥十殺陣

修羅のこの技は出るのが遅いが、振りかぶるモーション中が全身無敵。無敵時間中に相手の技をかわし、硬直にヒットさせるといったことも可能だ。ガードされるとやられ放題なのだが、空中ガードできないので、早目に出せば相打ち対空技としても機能する。



無敵時間で相手の技をかわし…



硬直中の相手に見事にヒット

## 必殺技コマンド

| ■必殺技コマンド | |
|---|---|
| 逢魔刻(前)[武] | ←↙↓↘→+D |
| 逢魔刻(後)[武] | →↘↓↙←+D |
| 死霊刃[武] | ↓↘→+斬る |
| 汝、暗転入滅せよ[武] | (上昇)→←↙↓↘→C 斬る(攻撃) 蹴る(中止) |
| 戒烈掌 | →↘↓+C |
| 天照封凰撃[武] | ←→←→+斬る |
| 瘴氣弾[武] | ←↙←+A |
| ■武器飛ばし技 | |
| 凶冥十殺陣[武] | ←→↓↘+BC |

## 各キャラ能力表

天草四郎時貞／修羅

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| B | C | B | D |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| C | D | A | B |

## 跳ばせて落としたい所だが…
## 基本戦法

持っている宝玉のリーチが長いので、中間距離では宝玉を使い、接近戦では恐怖の牽制攻撃が大活躍する。

牽制攻撃は非常に威力が高く、4発決めれば相手に大ダメージを与えられる。

宝玉を使った攻撃はリーチが長く、遠距離立ち中斬りは足元を狙っているので立ちガードできず、遠距離立ち強斬りは威力が高い。ただし、これらの宝玉を使った攻撃は総じて技の戻りが遅いので、跳び込まれると反撃を受ける。




牽制攻撃は威力が高く、連続で決まる




立ちガード不能の遠距離立ち中斬りで相手の足元を攻撃

相手に読まれないよう遠距離からチクチク攻撃していこう。

跳ばれた時の対空技は数多く持っており、近距離立ち中斬りと近距離立ち強斬り、後ろジャンプからの中、強斬りが使える。注意点として、近距離立ち中、強斬りは空中ガードされると確実に反撃されるので過信は禁物だ。

近距離では牽制攻撃、遠距離では宝玉の攻撃と使い分け、間合いを計って一発一発的確に当てていくのが闘い方だ。




その後、確実に反撃を受けてしまう




地上での対空技を空中ガードされてしまうと…

## 逢魔刻がポイントになる！
## 対人戦攻略

まず、移動技である逢魔刻（前）の移動距離を完璧に把握しよう。この技は出現時のスキがほとんどないので、ここからの牽制攻撃が非常に強力。

そのためには出現場所を自分で理解しなければならない。出現する位置がわかれば相手の表にでるか裏に出るかでガード方向を迷わせることができるためだ。牽制攻撃は平均して相手に4発ぐらい連続して入れることができるし、攻撃力、判定も他のキャラに比べて強い。

ただし、牽制攻撃が3発しか入らないキャラもいるので、そんな時は3発当てた直後に不意打ちを当てたり、回り込みで裏に回って再度牽制攻撃や、不意打ちを狙おう。

ただ、天草の不意打ち攻撃は座高の低い相手がしゃがんでいると、空振りしてしまうので注意してほしい。

また、逢魔刻（前）から牽制攻撃だけでは芸がないので、遠距離しゃがみ強斬りもまぜていこう。威力が高く、リーチも長いので、相手の攻撃を潰しながら当てることができる。うまく遠距離技が出る間合いに出現しなければならないけどね。

修羅の天草が持つ必殺技で使うのは逢魔刻（前）（後）と死霊刃ぐらいだ。ほかの必殺技は使い道の難しいものばかり。ただ、牽制攻撃に頼ってばかりでは美しくないので、魅せるプレーをしたい人のために、羅刹の攻略では必殺技を重視して書いているので、ぜひ参考にして欲しい。




間合いを調整しての逢魔刻で前後のガードを惑わせる




逢魔刻で移動した後は牽制攻撃を狙うと効果的




牽制攻撃３発から不意打ちを狙え




リーチの長い遠距離しゃがみ強斬りで相手の技を潰す

## 防御崩しからの攻め

前に崩した時に決められる技はしゃがみ強斬りぐらい。通常技にキャンセルがかからないので連続技らしい連続技が存在しないのだ。しかも、大きい相手は間合いが離れないため近距離強斬りになってしまい威力が小さい。ナコルルやリムルルなどの小さい相手にはしゃがみ強斬りすら入らないのだ。そこで、崩した直後に歩いて間合いを詰め、威力の高い牽制攻撃をピシピシ当てよう。相手によっては絶大なダメージを狙える。

後ろに崩した時だが、前に崩した時とあまり変わらない。牽制攻撃も入らないので、崩す時は前の方がいいだろう。




威力は低いがしゃがみ強斬りで安定

## お手軽ワンポイント
## 対戦攻略

簡単で強力な攻撃の筆頭は牽制攻撃である。

しかし、相手も天草の牽制攻撃はかなり警戒しているはずで、簡単には決めさせてはくれない。そこで逢魔刻（前）が重要になってくる。逢魔刻（前）はスキが小さいので目の前にワープするように間合いを詰めて狙っていこう。いつでも狙っていけるように逢魔刻の移動距離をしっかり覚えておこう。

天草は牽制攻撃だけに頼っているだけでは美しくないので、必殺技をからめた戦法も練習しよう。




牽制攻撃を連続で出していく

# 天草四郎時貞【羅刹】

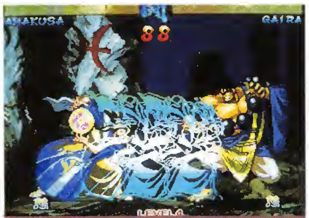
## 必殺技徹底解析

### 逢魔刻(前)(後)

修羅の同名技とまったく同じ。この技からの攻めは非常に重要である。

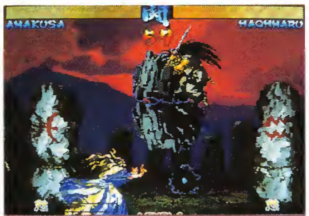
この技で移動した直後に必殺技を出す場合、相手の裏に回ったとしても入力の方向は最初に向いていた方向でなければならない。移動中も体の向きは変わらないためだ。覚えておこう。

逢魔刻（後）は、起き上がりを攻められたり、相手にペースを握られた時の回避に使おう。


相手のラッシュから逃れられる

### 冥府魔障弾

出るまでが遅く、硬直時間も長いので、非常に使い勝手が悪い。近距離で起き上がりに重ねると、硬直中に強斬りなどを食らってしまう。遠距離で牽制に使っても跳び込まれてしまう。


遠くで撃っても跳び込まれてしまう

### 汝、暗転入滅せよ

この技の使い方として、うまく相手の真上で停止し、ガード方向を迷わせることがあげられる。完璧な間合いで出せば、最初の1発目が表ガード、2発目が逆ガードという妖しい攻撃ができるのだ。きちんとガードされると終わってるけどね。

### 戒烈掌

修羅の技と性能が同じなので、屈辱技である。

ただ、首斬り破沙羅の牽制攻撃連発からの不意打ちというコンビネーションに勝つことが可能。狙ってみよう。

### 降魔招来破

硬直が長く、ジャンプでかわされると反撃されてしまう。先読みで突進技、アンヌムツベなどに対して置いておくように使うくらいか。

一応、地をはう飛び道具と相殺する。

### 瘴氣弾

これも修羅の技と同じく、ヒットすれば相手を確実に気絶させることができる。

狙い所は、逢魔刻（後）の直後や回り込みの直後。

ヒットすると「ひっかかった〜」という妖しいお声を聞くことができるぞ。


回り込みや逢魔刻で相手の後ろを取ってから…


すかさず瘴氣断を出して、気絶を狙おう

## 武器飛ばし技

### 凶冥十殺陣

羅刹には出かかりの無敵時間がないかわり、振りかぶるモーションもないので出るのがかなり早い。

2種類の防御崩しから確実にヒットさせることが可能。


対空にならないこともない

## 必殺技コマンド

| ■必殺技コマンド | |
|---|---|
| 逢魔刻(前)[武] | ←↙↓↘→+D |
| 逢魔刻(後)[武] | →↘↓↙←+D |
| 冥府魔障弾[武] | ↓↘→+斬る |
| 汝、暗転入滅せよ[武] | (上昇)→←↙↓↘→ +C<br>斬る (攻撃) 蹴る (中止) |
| 戒烈掌 | →↘↓+C |
| 降魔招来破[武] | ←→←→+斬る |
| 瘴氣弾[武] | ←↙←+A |
| ■武器飛ばし技 | |
| 凶冥十殺陣[武] | ←→↓↘+BC |

## 各キャラ能力表

| 天草四郎時貞／羅刹 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | B | C | B | E |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | D | A | C |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素 手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | × | × | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| 近距離しゃがみ | × | × | × | × |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| × | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| ×／× | × | ×／× | × | × |

# ▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



ジャンプ弱斬りで跳び込んで相手に接近し、そこから牽制攻撃を当てていく

## お手軽ワンポイント対戦攻略

天草の修羅と羅刹をくらべると、必殺技が2つ違うだけ。よって、羅刹でも狙っていくのは簡単で強力な牽制攻撃でのチクチク攻めだろう。ちょっとセコイが強力な戦法がある。ジャンプ弱斬りで跳び込み、そこから牽制攻撃で固めていくのだ。相手がしゃがみガードで様子を見るようなら、すかさずしゃがみガード不能な不意打ち攻撃をくらわしてやろう。これだけでも、かなり闘えるはずだ。

## 防御崩しからの攻め

決められる技は同じ物になってしまう。大きい相手には歩いて間合いを詰めてからの牽制攻撃チクチク、普通の相手は崩したあとの間合いが丁度遠距離強斬りの当たる間合いになるのでそのまま強斬りを入れ、小さい相手には何もないのでしゃがみ中斬りで妥協しよう。

後ろに崩した時もつながる連続技がないので、単発の攻撃を入れるしかない。非常に寂しいキャラではある。一応画面端に向けて崩した時に戒烈掌や瘴氣断などを入れる事ができるのだが、だからどうしたという程度。一つぐらいキャンセルのかかる通常技があれば違うと思うのだが。



小さなキャラにはしゃがみ中斬りでガマンしよう

## リーチは長いけどね…基本戦法

基本的には修羅と同じなので、戦法も修羅と同じである。

遠距離ではリーチの長い遠距離立ち中斬り、しゃがみ中斬りで攻撃し、近距離では牽制攻撃を狙っていく。

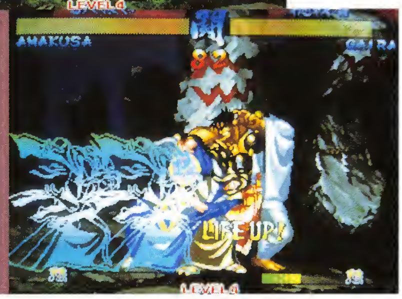


遠・中距離では遠距離しゃがみ中斬りなどで牽制



近い間合いでは、牽制攻撃を使って攻撃する

相手との間合いを詰めるには逢魔刻（前）を使う。踏み込み攻撃でもいいのだが、座高の低い相手には踏み込み弱斬り、中斬り、ともに空振りしてしまうのでオススメできない。



相手との間合いを詰めるには逢魔刻（前）が最適



踏み込み攻撃は、座高の低い相手には空振りしてしまい、使えない

忠告として、勝とうと思ったら飛び道具の冥府魔障弾は撃たないように。修羅の死霊刃とくらべて硬直時間がメチャクチャ長いのだ。この技はないと思っていいだろう。

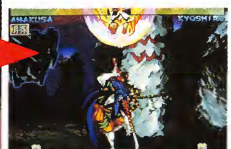
## サクっと妖しい裏回り 対人戦攻略

勝ちにいく攻略は修羅で書いたので、羅刹では必殺技をメインに使って魅せるプレーを重視した攻略を紹介しよう。

まず、対戦では使わないと思われる、汝、暗転入滅せよ。この技の狙いは、相手の頭上で停止し、ガード方向を迷わせることにある。具体的にはジャンプ弱斬り→牽制攻撃2発をガードさせた直後に出すと裏回りの素晴らしい間合いになりやすいが、ジャンプ弱斬りの当たり具合にもよるので運まかせな所もある。



ジャンプ弱斬り→牽制攻撃×2からすぐに…



汝、暗転入滅せよを出すと裏回りになるのだ

一発で相手を気絶させる瘴氣弾は、相手の起き上がりに重ねたり逢魔刻（前）で急接近して出すといい。ただ、出た瞬間の判定があまり強くないので潰されやすいのが難点。奇襲で、逢魔刻（前）→回り込み→瘴氣弾という戦法もあるが、瘴氣弾が届かないこともあるので注意。

また、逢魔刻（前）→回り込みからの戦法はほかの必殺技にも利用でき、凶冥十殺陣を決めたい時にも狙える。

そして天草といえばピンタ。戒烈掌も対戦で決めにくい技の一つだが、この技は花諷院骸羅戦では使える技なのだ。骸羅は体が大きいため、しゃがまれても戒烈掌を当てることができ、戒烈掌→戒烈掌などのコンビネーションもかなり有効になってくる。



骸羅はしゃがんでも戒烈掌が当たる

武器飛ばし技の凶冥十殺陣は、先ほど書いたコンビネーション以外にも対空技として使うことができる。実は、天草の対空技は凶冥十殺陣以外すべて空中ガードされるので、ここぞという時には相打ちでも狙って決めたい。

また、必殺技ではないが、天草の不意打ちは座高の低い緋雨閑丸、ナコルル、リムルル、橘右京には、しゃがまれているだけで空振りしてしまうので覚えておこう。それにしても、しゃがまれると当たらない不意打ちって全然不意打ちとして役立ってないんですけど（笑）。



不意打ちも空振り！

# 覇王丸【修羅】

攻略／ジェイケイ



完全無敵の対空技と狙うは必殺の一撃!!

身　長：5尺8寸（約174cm）
体　重：18貫目（約67kg）
武器銘：名刀・河豚毒

## 必殺技徹底解析

### 斬鋼閃

威力が非常に大きいのが特徴。空振りした時のスキも非常に大きいので相手の必殺技のスキや、防御崩しを決めたあとなど、確実に決まる場面でだけ使っていこう。

### 奥義 旋風裂斬

弱～強の順で射程距離が長く、スキが大きくなる。性能はあまりいいとはいえず、スキの小さい弱で出しても、見てから跳び込まれて反撃をくらうことがある。

多用せずに、離れた間合いから弱か中で出して牽制する程度だろう。対空は奥義　弧月斬が強力なので、相手の跳び込みが遅れれば迎撃できる。

奥義　旋風裂斬を出したあと…





奥義　疾風弧月斬。反撃を潰すことができるがバクチではある

### 奥義 弧月斬

弱か中なら無敵時間があるので、対空技として強力。

また、地上戦でのカウンター狙いに使っていくのもいいだろう。ただし、低い位置に攻撃判定がなく、密着状態だと当たらないのには注意。一部のキャラの牽制攻撃や、ナコルルのアンヌ　ムツベのような低姿勢の技に対しては空振りしてしまうのだ。

### 奥義 疾風弧月斬

やはり出かかりに無敵時間があるので、相手が踏み込みに反応して技を出した場合は、大抵打ち勝つことができる。ただ、スキが大きく威力もそれほどないので、手堅く闘うなら使う必要はないだろう。

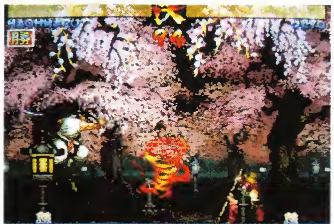
### 奥義 烈震斬

スキは大きいものの、しゃがみガード不能。弱ならば素早く出るので、接近戦でキャンセルから出すと有効。

自分が空中にいる間にヒットすると、相手はダメージと共にダウンするのだが、特殊な状況で自分が着地したあとにヒットすると、ダメージはゼロだが相手をよろめかせることができる。ここに斬鋼閃や遠距離立ち強斬りで追加攻撃が可能だ。

### 奥義 飛翔旋風裂斬

退き込みからで出せば、地上すれすれで横方向に飛んでいくので、中間距離からの牽制に使ってみるのもいいかも。ジャンプ中に出しても、地上の敵に当たりにくいので使いづらい。



退き込みから出せる。仕切り直したいときにはいい

### 奥義 飛翔烈震斬

飛翔烈震斬をヒットさせると相手はよろけるので…



2段技で、2発ともしゃがみガード不能。当然、1段目がヒットすれば2段目も連続でつながる。この2段目は奥義　烈震斬の地上部分と同じで、ダメージゼロのよろけ誘発技となっている。続けて斬鋼閃を決めよう。

ただ、ジャンプの下降中でしか出せず、ジャンプ軌道を変化できないので、対空技で迎撃されたり、ガードされてしまうことが多い。相手がこの技を理解していない場合、2発目だけヒットすることもあるのだが、大抵2発ともガードされて反撃されてしまう。やはり多用する技ではない。

斬鋼閃が連続でつながるのだ



## 武器飛ばし技

### 秘奥義 天覇封神斬

出かかりに無敵時間があるものの、空中の相手には連続でヒットしないので、対空には使えない。地上でヒットしても、ダメージはそれほど大きくなく、間合いが遠いと途中からガードされてしまう。相手の体力が数ドットの時にけずり狙いで使う程度か。

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 斬鋼閃［武］ | →↘↓↙←＋C |
| 奥義　旋風裂斬［武］ | ↓↘→＋斬る |
| 奥義　弧月斬［武］ | →↙↓↘＋斬る |
| 奥義　疾風弧月斬［武］ | 踏み込み中→↙↓↘＋斬る |
| 奥義　烈震斬［武］ | ←↓↙＋斬る |
| 奥義　飛翔旋風裂斬［武］ | 空中で↓↘→＋斬る |
| 奥義　飛翔烈震斬［武］ | 空中で↓↙←＋C |
| ■武器飛ばし技 | |
| 秘奥義　天覇封神斬［武］ | →↓↘→↓↘＋AB |

## 各キャラ能力表

| 覇王丸　修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | B | D | C | C |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | E | B | D | D |

# ▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

## 跳べば墜とせるが… 基本戦法

覇王丸はどの間合いでもそこそこ闘える、オールマイティなキャラだといえる。

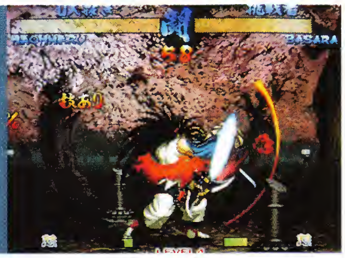
中間距離では、リーチが長く絶大な威力を誇る遠距離立ち強斬り、やはりリーチが長く、キャンセルがかかる遠距離立ち中斬り、出が早くスキが小さい遠距離立ち弱斬り、相手の技を止めやすい遠距離しゃがみ中斬りが有効。たまに下段技の足払いや跳び込み、旋風裂斬などを混ぜていくといい。跳び込みにはリーチが長く裏回りも狙える蹴りか、判定の強い強斬りを使おう。

接近戦では、出が早く連打が効く牽制攻撃と、キャンセルが可能な下段狙い攻撃などを中心に、不意打ちや足払いを組み込んでいこう。

相手に跳び込まれたら、間合いが遠すぎない限り中の奥義 弧月斬で迎撃が可能。確実に返していくようにしたい。


超威力は健在だが見切りには注意


ジャンプ蹴りは裏回りを狙いやすい


対空は中の弧月斬。引きつけてこの部分を当てよう

## 相手の苦手な間合いで闘え！ 対人対戦攻略

相手の苦手とする間合いで闘うのが基本。骸羅や天草など、接近戦で強力な技を持つ相手には中間距離で地上戦を挑み、右京やガルフォードなどの中間距離が得意なキャラには接近して攻めていこう。

まずは中間距離戦。ここでは、超威力の遠距離立ち強斬りを狙っていくのが基本となる。この技だけを振り回すだけではなく、遠距離立ち弱斬りなどで牽制しつつ、相手が反撃しようとするところに遠距離立ち強斬りを置いておく、といった感じで使っていこう。

また、一歩前進して足払いを狙ってみるのも効果的。この間合いだと相手は立ちガードしていることが多いからだ。

また、足払いを空振りして反撃を誘い、回り込みから近距離しゃがみ中斬り→遠距離立ち中斬り→キャンセル斬鋼閃の連続技を狙ってもいい。


足払いを空振りして…

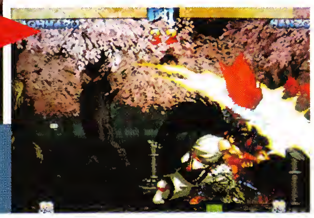

回り込み。誘いというよりは空振りしたときのフォローかも

たまに奥義 旋風裂斬（弱か中）を混ぜるのも効果的。遠距離立ち（しゃがみ）中斬りをキャンセルして出せば、跳び込まれても中の奥義 弧月斬が間に合う。

相手がよく技を出してくるようなら、見切りでかわして遠距離立ち強斬りを狙ったり、当て身ではじいて斬鋼閃を決めるといいだろう。また、跳び込んでみるのもひとつの手。相手が技を出すときに跳び込めれば、硬直に強斬りを当てられる。確実にヒットすると分かっているなら、奥義飛翔烈震斬→斬鋼閃の連続技を決めて大ダメージを与えよう。

注意したいのは、遠距離立ち強斬りは間合いが近いと相手に食らわせても反撃を受けることがあるということ。先端が当たるような間合い以外では使わないようにしたい。

次に接近戦だが、おもに牽制攻撃を使う。非常に素早く連続でヒットするし、攻撃力も結構高いので、密着してこの技を連発しているだけで相手にとってはイヤな攻撃となる。そこから、少し前進して再び牽制攻撃、不意打ち、下段狙い攻撃→キャンセル弱奥義 烈震斬、下段狙いから再び牽制攻撃、足払い、前ジャンプ蹴り裏回りを当てる、回り込みから連続技や防御崩し、などを使い分けて攻めるといいだろう。



当て身に成功したら斬鋼閃が決まる。素早いコマンド入力が必要だ


何発も連続で入る。接近戦での要となる技だ

### 防御崩しからの攻め

「押す」からは斬鋼閃がいい。「引っぱる」からは、遠距離立ち中斬り→キャンセル斬鋼閃が安定。覇王丸、幻十郎、骸羅、天草の4キャラクターに対しては、近距離しゃがみ中斬り→遠距離立ち中斬り→キャンセル斬鋼閃が入る。ただ、骸羅以外は少し前進してからでないと決まらない。

また、「引っぱる」からは、ナコルルには遠距離立ち中斬り→キャンセル中奥義 烈震斬、覇王丸、狂死郎、幻十郎、破沙羅には遠距離しゃがみ中斬り→キャンセル弱奥義 烈震斬→少し前進して…の連続で（右京、天草、リムルルに対しても最初に間合い調節が必要だが可能）多段技が可能。


背後からは斬鋼閃が連続技に

### お手軽ワンポイント対戦攻略

地上戦では、遠距離立ち強斬りを振り回しているだけで結構闘える。空振りしないよう、当たる間合いで出すこと。

相手が跳び込んでくるようなら、スキの大きい強斬りは危険。遠距離立ち弱斬りなど牽制も混ぜるようにしたい。

跳び込まれたら、弱か中の奥義 弧月斬で迎撃しよう。うまく出せないのなら上段蹴りで代用してもいいのだが、対空奥義 弧月斬は強力なので是非マスターして欲しい。

接近戦では、牽制攻撃が有効。もつれてよく分からなくなったらとりあえず連打、連打。届かないようならしゃがみ弱斬り連打もなかなかいい。


この技も対空になるが、できれば弧月斬を使いこなしたい

# 覇王丸【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 牙突・飛燕

牙突のみキャンセルをかけて必殺技を出すことができ、間合いが近ければキャンセル剛破（旋風波）が連続技になる。相手のスキに狙うといい。
　牙突、飛燕ともに一発目を当てた間合いが遠すぎると空振りしてしまうので注意。

### 奥義 旋風裂斬・刹（せつ）

修羅の奥義 旋風裂斬より威力が小さいかわりに追い討ちが可能。追い討ちに使う技は、最後にまとめて解説する。
　使い方は修羅と同じで、牽制目的でたまに使う程度。


羅刹の場合、旋風裂斬で吹き飛んだ相手に…


追い討ちが可能。逆側に回り、着地を狙ってしゃがみ中斬りを当てると…

### 奥義 弧月斬

修羅の技と同じ。無敵時間があり、対空技に使える。その場合は威力、返し易さから、中を使うのがベストだろう。
　接近戦でカウンター狙いで使ってもいい。注意点も修羅と同じく、低い位置と近い位置に攻撃判定がないこと。スキが大きいので博打性は高い。


姿勢の低い技に対しては空振りしてしまうのだ

### 奥義 疾風弧月斬

これも修羅の技とまったく同じ。奥義 旋風裂斬で牽制したあとに出すと面白いかも。

### 剛破

連続技に組み込むのがメイン。当たれば追い討ちが可能。
　空振りする分にはスキが小さいので、フェイント兼移動手段として使ってもいい。

### 旋風波

しゃがみガード不能技。ダメージはないが、よろけ誘発技。よろけ中はガード不能なので、よほど離れていなければ踏み込み中斬りが入る。遠距離立ち強斬りもいいが、届かないことが多いので注意。
　使い方は、接近戦で足払いや牽制攻撃、下段狙い攻撃といった立ちガード不能技との使い分けが効果的だ。また、意外とスキが小さくリーチもあるので、地上戦での牽制としても役に立つ。そのほか、連続技に組み込んでも強力。

### 凪刃（なぎやいば）

入力直後から後ろの足以外は無敵になり、相手の食らい判定が触れると無敵技が発動する、という仕組みだ。近いと2回、離れていると1回ヒットし、2回ヒットした時は追い討ちを入れることが可能。


凪刃が2発ヒットしたあと…


立ち中斬りが地上でヒットする。キャンセルで必殺技を

接近戦での攻めに組み込んだり、相手の踏み込みなどを狙って出すといいだろう。
　また、中間距離で相手の技に合わせる手もあるが、相手によっては武器の部分に食らい判定がないことがあるので、発動しないことが多い。踏み込んで斬りつけるような技を中心に使う相手に使おう。

### 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 牙突［武］ | 強斬りヒット後　C |
| 飛燕［武］ | しゃがみ強斬りヒット後　C |
| 奥義　旋風烈斬・刹［武］ | ↓↘→＋斬る |
| 奥義　弧月斬［武］ | →↙↓↘＋斬る |
| 奥義　疾風弧月斬［武］ | 踏み込み中→↙↓↘＋斬る |
| 剛破 | →↓↘＋D |
| 旋風波［武］ | ↓↘→＋D |
| 凪刃［武］ | ↓↙←→＋C |
| ■武器飛ばし技 | |
| 秘奥義　天覇断空烈斬［武］ | →←↙↓↘→＋CD |

### キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | × | ○ |
| 遠距離立ち | × | ○ | × | ○ |
| 近距離しゃがみ | × | × | × | ○ |
| 遠距離しゃがみ | × | ○ | × | ○ |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ○ | × | ○ | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ○ | × | × | ○ |

### 各キャラ能力表

| 覇王丸 羅刹 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | B | D | C | A |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | C | A | A |

## 武器飛ばし技

### 秘奥義 天覇断空烈斬

奥義 弧月斬と違って無敵時間がなく、対空技として使ったりすることはできない。ダメージは大きく、出るまでが早いので、追い討ちに入れる技として使うといい。

## これぞ覇王丸羅刹の本領!! 必殺技からの追い討ち

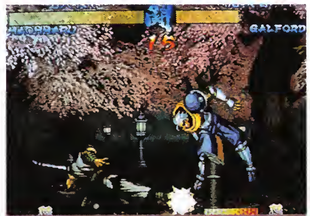
奥義 旋風裂斬・刹、剛破、凪刃のどれからでも強の奥義 弧月斬が入る。出せる状態であれば秘奥義 天覇断空烈斬だ。ただし、奥義 旋風裂斬・刹はすぐに近づいてから出す必要があり、剛破は近い間合いでヒットすると入らない。
　相手が着地する瞬間を狙って追い討ちすると、なぜか地上でヒットし連続技につながる。最も簡単なのが凪刃で、硬直が解けたと同時に立ち中斬りを出すだけでいい。キャンセル旋風波（剛破）が連続技。奥義 旋風裂斬・刹からは、タイミングよく技を出す必要があるので難易度は高い。
　剛破からも、条件次第で可能。技の終わり際がヒットした時は追い討ちができるのだ。正面からは決めにくいが、背後からなら連続技を狙える。

## 追い討ちは途中でやめよう 基本戦法

基本的には修羅と同じくオールマイティなキャラなのだが、旋風波が非常に強力で、中間距離での地上戦、接近戦ともにかなり攻めやすい。

中間距離だが、遠距離立ち強斬りは先端が当たる間合いのみ使う。それより近ければ旋風波で代用が効くのだ。リーチはほぼ同じで、スキが小さいとくれば、使わない手はない。旋風波はしゃがみガード不能なので、下段技の足払いも混ぜるとさらに効果的。

そのほかに使う小技はほぼ修羅と同じでいい。ただ、必殺技が強力なので、キャンセル可能な遠距離しゃがみ（立ち）中斬りが使える。



旋風波を警戒するようなら足払いだ

次に接近戦だが、連発ができる牽制攻撃をメインに使い、そこから下段狙い攻撃、不意打ち、旋風波、凪刃を組み込んで攻めていこう。

最後に連続技を。旋風波がヒットしたら、踏み込み中斬りをキャンセルして、いくつかの必殺技が入る。また、相手の背後から限定だが、近距離しゃがみ中斬り→遠距離立ち中斬り→キャンセル剛破→追い討ちも可能。追い討ちを近距離しゃがみ中斬りにすれば（地上で当てる）、やはり連続技につながる。



接近戦では牽制攻撃が有効。しゃがみガード不能の旋風波と使い分けるのだ

## 防御崩しからの攻め

「押す」からは、踏み込み中斬り（歩いて近距離立ち中斬り）→キャンセル剛破（旋風波）から追い討ちがいい。

「引っぱる」からは、歩いて遠距離立ち中斬り→キャンセル剛破→追い討ちがいい。骸羅にのみ、わずかに歩いて、牙突→キャンセル剛破→追い討ちが入る。追い討ちをしゃがみ中斬りにすれば、さらに強力な連続技も可能。


立ち中斬りから剛破につなぎ…


しゃがみ中斬り。さらに連続技が…

## 塩をまけ！ 塩を!! 対人対戦攻略

羅刹の覇王丸の場合、中間距離よりも接近戦でたたみかける方が得意といえる。

接近するには、足払いでダウンさせて起き上がりに近づくか、跳び込むかがいい。

近づけたら牽制攻撃（連発）をメインに使う。そこからの旋風波と足払いを使い分けてガード段を迷わせていこう。跳び込みのあとや起き上がりにいきなり旋風波もいい。

牽制攻撃をガードされると攻め続けにくいが、技を割込ませてくるのを読んだら凪刃を出そう。結構ヒットする。

そのほか、回り込みから連続技、防御崩し、旋風波を使い分けたり、少し前進して牽制攻撃をしつこく続けたりすると、相手は対応できなくなること間違いなしだ。

中間距離も不得意ではない。読まれない程度に旋風波で牽制しているだけで相手にとっては嫌な攻撃だ。たまらず跳び込んできたら中の奥義 弧月斬で迎撃してやろう。

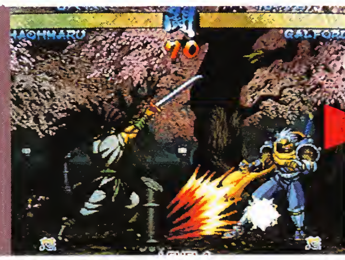
旋風波を警戒して立ちガードしているようなら、足払いで転ばせてから攻めよう。遠ければ踏み込み蹴りが有効。

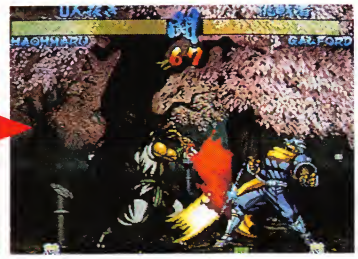
そのほかの攻めだが、遠距離立ち（しゃがみ）中斬りキャンセル必殺技も有効。

まずヒットしたとき。近ければ旋風波が連続技になる。また、キャンセル剛波もいい感じ。これも近ければ連続技になるし、届かなくてもスキは小さいので、そこから牽制攻撃を出すなり、反撃を回り込みでかわして連続技を狙ったりするといい。ガードが堅いようなら防御崩しも可。

空振りをキャンセルして旋風波も有効。相手が空振りに反応して手を出すとヒットする。ただ、連発すると跳び込まれて反撃を食らうので注意。

最後に攻め込まれた時の対処法だが、意外と凪刃が強力。牽制攻撃から不意打ちの連係など、間があくときに出していくといいだろう。起き上がりに出してみるのもなかなか。



旋風波のあとは、踏み込み中斬りが間に合う。キャンセルで必殺技だ

## お手軽ワンポイント対戦攻略

遠距離立ち強斬りを中心に闘うのが楽でいい。空振りしないよう確実に当てていこう。牽制には遠距離立ち弱斬りを。

相手の跳び込みは引きつけての中奥義 弧月斬でOK。難しければ上段蹴りでもいい。

接近戦では牽制攻撃と旋風波が有効。牽制攻撃は出が早く連打可能。密着状態になったらとりあえずこの技を。旋風波はしゃがみガード不能なので、なれていない相手には面白いようにヒットする。すぐに遠距離立ち強斬りを決めよう。跳び込みから牽制攻撃や旋風波を使い分けるのも手。

しゃがみ中斬りの空振りから…




キャンセル旋風波。結構ひっかかってくれる



特に不意打ちや踏み込み攻撃に有効

# ナコルル【修羅】

攻略／DSP-たろりん



頼れるお友達
ママハハ&シクルゥ

身　長:5尺1寸
体　重:語らず
武器銘:宝刀・チチウシ

## 必殺技徹底解析

### レラ　オ　チキリ

コマンド投げ。間合いは防御崩しより広いし、なにより投げ判定が出るまでの時間が短いので、こちらが攻めている時に決めるならば防御崩しよりもこちらの技を使う方がよい。

下段狙い攻撃をガードさせ、1段目をキャンセルしてこの技を仕掛けると、相手は逃げることができない。



下段狙い攻撃の1段目のこのキックを…

キャンセルしてレラ　オ　チキリを決める

### アンヌ　ムツベ

用途のたくさんある技。

まず、連続技として。立ち中・強斬りキャンセルで出せばまずつながる。遠距離立ち中斬りの先端が当たった時は、弱アンヌムツベだと届かないことがあるので中で出そう。

次に、奇襲として。出るスピード・移動速度ともに非常に速いし、立ちガード不能なので、中間距離からいきなり出すと決まりやすい。

また、中段の飛び道具をくぐって反撃することもできる。

### レラ　ムツベ

ガードされるとスキが大きいので、連続技専用の技。多段技で、アンヌ　ムツベより少しだけダメージが大きい。ヒット数の多い中か強で出そう。立ち中斬りキャンセルからが実戦的だ。

### カムイ　リムセ

飛び道具を跳ね返せる。判定の出ている時間が長いので、あまり引きつけずに早めに出すのがよい。弱で使おう。

また、相手が真上に跳んできたときに出すと変な当たり方をして対空技になる。

技の終り際に斬りボタンを押すと（連打でOK）、続けて前作のアペフチ　カムイ　リムセのフィニッシュと同じような技が出せる。これは連続技としてはつながらないが、ガードされてもスキは小さい。

### 鷹に掴まる

掴まった直後の高度が低いので、相手にすぐに反応されて落とされるのがオチ。

Cボタン斬りはしゃがんだ相手に当てられる上にしゃがみガード不能、キャンセルカムイ　ムツベが連続技になる。でも使う機会はない。

### レラシゥ

鷹から竜巻を飛ばす。射程は短いしスピードも遅いが、スキが小さく、追いかけて攻めていける。ヒットすると相手を上空に舞い上げて、そこに追い討ちができる。ジャンプ強斬りがよい。残念ながらエレルシ　カムイ　リムセは決めることができない。ヒットはするが技が発動しないのだ。



舞い上げたらジャンプ強斬りで追い討ち

### シチカプ　エトゥ

鷹が突進して相手を突く。ヒットすると相手をしばらく無防備にする。ジャンプ斬りから連続技を決めることも可能だ。



相手はしばらく動けない

ジャンプ攻撃を決められる

なんと、しゃがみガード不能なので、相手が油断していると決まりやすい。レラシゥよりもさらにスキが小さいが、スピードが速い分、追いかけて攻めるには向いていない。

### シチカプ　アム

鷹が突進して相手を捕まえて上に連れていく。ヒットした所にジャンプ強斬りで追い討ちができる。これもしゃがみガード不能。シチカプ　エトゥよりも射程が長いが、与えるダメージは小さくなるのでちょっと損。

## 武器飛ばし技

### エレルシ　カムイ　リムセ

奇襲に使うほか、中斬り・強斬りキャンセルで連続技になる。使うしか！

## キャラ能力表

ナコルル／修羅

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| C | A | C | A |
| 武　器<br>飛ばし技 | 武　器<br>依存度 | 攻　め<br>やすさ | 総　合 |
| A | C | B | A |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | | |
|---|---|---|
| レラ　オ　チキリ | | →↓↘+D |
| アンヌ　ムツベ[武] | | ←↙↓+斬る |
| レラ　ムツベ［武] | | ↓↘→+斬る |
| カムイ　リムセ | | ←↓↙+斬る |
| 鷹に掴まる | | ↓↙←+D |
| 分離 | 前方 | ↘+D |
| | 真下 | ↓+D |
| | 後方 | ↙+D |
| 鷹掴まり攻撃 | 横 | AorB |
| | 下 | C |
| カムイ　ムツベ | | ↓↘→+C |
| レラシゥ | | →↘↓↙←+A |
| シチカプ　エトゥ | | →↘↓↙←+B |
| シチカプ　アム | | →↘↓↙←+C |
| ■武器飛ばし技 | | |
| エレルシ　カムイ　リムセ | | →↘↓↙←→↘↓↙←+AB |

## 突進技が使えるネ♡ 基本戦法

ナコルルが主に使う技は遠距離立ち弱・中斬り、足払い、踏み込み中斬り、踏み込み蹴り、不意打ちなど。


地上での主戦力になる技

遠距離立ち弱斬りはリーチが長く、出るスピードがすさまじく速い。牽制や、相手の技を止めるのに最適。

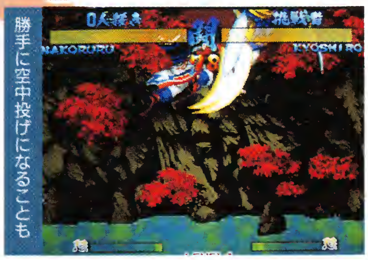

出るのは少し遅いがキャンセル可

遠距離立ち中斬り・ダッシュ中斬りはキャンセルがかけられるので、出したあととりあえずキャンセルアンヌ　ムツベを入力しておこう。ヒットするとアンヌ　ムツベが出て連続技になる。ガードされるとアンヌ　ムツベは出ないのでスキが生じることもなく安心だ。エレルシ　カムイ　リムセが出せるならばこちらで代用。中斬りが決まれば連続技になる。これはおいしい。

踏み込み蹴りは下段技なので、しゃがみガード不能の不意打ちと使い分けて相手のガード段を惑わすことができる。どちらの技もガードされると反撃を受けるので使うときには慎重に。


ダッシュ蹴りで相手の足元を狙え

対空技には昇りジャンプ強斬りがよい。素早く反応して出そう。カムイ　リムセも対空になり、ヒットすると相手を無理やり地上に引きずり落とす(=相手のジャンプ攻撃を無効化する)。しかし遠い間合いから跳び込まれると空振りするので、ジャンプ強斬りのほうが安全確実。


勝手に空中投げになることも

## ママハハも大活躍!! 対人戦攻略

修羅ナコルルは、中距離でレラシゥを出し、それを追いかけて攻めるのが基本。相手がレラシゥを跳び越えたらジャンプ強斬りで落とそう。

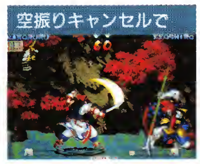

レラシゥを出し、それを追いかけてさまざまな攻めにつなぐ

レラシゥをガードさせることができたら、その後ろから歩いて(または踏み込みで)近づき、立ち中斬りやアンヌ　ムツベを出そう。相手がレラシゥをガードした後に反撃しようとすると、まず食らってくれる。当て身をしてみるのもよい。相手が刀で反撃してくれば見事に当て身できる。

相手がガードを固めているようなら、不意打ちと踏み込み蹴り(または牽制攻撃)で上下のガードを迷わせたり、レラ　オチキリで投げてしまおう。接近してから回り込みで後ろを取るのもよい。その他、ジャンプ蹴りで跳び込んだり、踏み込み強斬り(ガード不能技)を出してみるのもたまには有効だ。


しゃがみガードを潰せ

レラシゥを撃つ時には、遠距離立ち中・強斬りを空振りキャンセルすると、出すタイミングを相手に悟られにくい。しかしレラシゥは出るスピードが遅いので、スピードの速いシチカプ　エトゥも混ぜるとよい。しゃがみガード不能なので、レラシゥよりもこっちの技の方が実は凶悪かも。相手にヒットしたらジャンプ強斬り(跳び蹴り)→立ち中斬り→キャンセルアンヌ　ムツベを叩き込める。


空振りキャンセルで


レラシゥだけでなく、シチカプ　エトゥも混ぜていこう

シチカプ　エトゥを追いかけて攻める時は踏み込みで近付いていこう。踏み込みからの攻めでは踏み込み中斬り、踏み込み蹴り、不意打ち、投げが使える。踏み込み中斬りはキャンセルがかかるのでこれをメインに使おう。

しかし、これらの攻めだけでは単調になりがち。普段は立ち中斬りを出すようなタイミングで見切りや当て身をしてみるのもいい。もし相手が反撃を試みて大技を出してきたら、それを防ぎつつ大きなスキを作ることができる。すかさず立ち中斬りキャンセルアンヌ　ムツベを決めよう。

### 防御崩しからの攻め

「相手を押す」の場合、遠距離立ち強斬りキャンセル弱アンヌ　ムツベ(またはエレルシ　カムイ　リムセ)が入る。「相手を引っぱる」の時は立ち強斬りが入らないので、遠距離立ち中斬りにしよう。その代わり、キャンセル→レラ　ムツベが入る。もちろんエレルシ　カムイ　リムセも決められる。詳しくは羅刹の項を参照のこと。

ここで強力な連続技を一つ。「相手を引っぱる」で相手を画面端に投げたあとは、近距離しゃがみ強斬り(2段)→キャンセルシチカプ　エトゥ→ジャンプ強斬り→立ち中斬り→キャンセルアンヌ　ムツベ(その他突進系の必殺技)が入ってしまうのだ。あとは適当な連続技を決めよう。

### お手軽ワンポイント対戦攻略

簡単な戦法は、遠距離立ち弱斬りと踏み込み中斬りによるものがある。中間距離でこの2つの技を出しているだけでもかなり闘える。


踏み込み中斬りは、なかなか有効な技だ

踏み込み中斬りを出す時の注意点が一つ。踏み込みをするにはレバーを前に2回入れる訳だが、2回目のレバーは入れっぱなしにしよう。

ジャンプ蹴りで跳び込んでいくのもよい。判定が強く、相手の対空技に落とされにくい。必殺技ではアンヌ　ムツベが強い。中間距離から出してみよう。

### お得情報

レラシゥで相手を巻き上げたあとは空中で追い討ちができるのだが、相手が着地する瞬間に技を当てると何と地上で当てることができる(覇王丸・羅刹の追い討ちと同じ)。これを利用して、レラシゥ→近距離立ち中斬り→キャンセルレラ　ムツベ(エレルシ　カムイ　リムセ)の超絶連続技も可能。レラシゥはシチカプ　エトゥと違い、相討ちになってもナコルルがダウンしていない限りほぼ追い討ちができるので、とてもおいしいぞ。

また、相手がレラシゥを空中ガードしたら、すぐに空中投げを狙おう。まず逃げられることはない。おいしいぜー!

# ナコルル【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### レラ オ チキリ

修羅と同じコマンド投げ。ガード硬直中の相手を投げることができるので、ジャンプ蹴りをガードさせたあとに決めたり、下段狙いの一段目をキャンセルして出すと、相手は逃げることが非常に困難となる。相手の起き上がりなど、密着時に使うといいだろう。

### アンヌ ムツベ

主に連続技・奇襲に使う。連続技として使う場合、しゃがみ・立ち、中・強斬りのいずれの技からもキャンセルでつながる。しゃがみ強斬りは2段技なので、2段目にキャンセルを。近距離立ち強斬りも2段だが、2段目キャンセルでつなぐのは難しい。

奇襲に使う場合、立ちガード不能なことを活かし、不意打ちとアンヌ ムツベで二択を迫ると決まりやすい。また、姿勢が低くなるので、相手の下段以外の技に打ち勝つことができる。

プラズマブレード・桜華斬などをくぐれるのもおいしい。


中段飛び道具をくぐって攻撃しよう

### レラ ムツベ

連続技専用の技。アンヌムツベよりも出るのが遅く、強斬りキャンセルでは入らないが、そのぶん少しだけダメージが大きい。中斬りキャンセルで、段数が多くダメージの大きい中か強で出そう。

実はガードされても反撃を受けづらい。遠くまでカッ飛んでいくうえに、相手は踏み込みで追いかけてくることができない（ナコルルが背を向けているため）からだ。そんなワケで、出すならばダメージが大きくて遠くまで飛ぶ強を使おう。

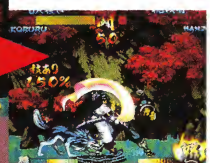
### カムイ リムセ

飛び道具を跳ね返せる。奥義 旋風裂斬・刹、レラシゥなどの特殊効果を持つ飛び道具を跳ね返した場合、その属性はきちんと残る。きっちり追い討ちを決めよう。しかし裏桜華・菖蒲の属性は残らないようだ。残念。

一応、対空技にもなる。しかし、ダメージは小さい。ヒットするとなぜか相手は地上でくらうので、すぐに投げを狙ってみよう。ちょっとズルいが、相手は十分逃げることができるので、たまに使ってみてもいいと思う。

また、技の終わり際に斬りボタンを押すことで、追加攻撃を出すことができる（連打でいい）。これは連続ではつながらないが、ガードされてもスキは小さいので覚えておくといいだろう。


実は強力な対空技として機能し、さらに…


ヒットすると相手は地上でよろけるのだ

### 狼にまたがる

あまりメリットはない。普通に闘いたいならば使わないほうが無難。

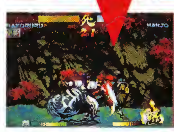
踏み込み攻撃と不意打ちがダウン技になるが、イマイチ使えない。

### エプンキネ シキテ

出して損をすることはまったくないので、ダウンしたらとりあえず出しておこう。

この技はダウン後、ナコルルが起き上がり始める直前までコマンド入力を受け付けている。ここまで我慢すると、ヒットからナコルルが起き上がるまでの時間が短いので、エプンキネ シキテ→近距離立ち強斬り→キャンセルアンヌ ムツベの連続技が成立する。しかし、この技は狼が後ろを向いていると出せないので、ナコルルが後ろにふっとんでダウンした場合、すぐにコマンドを入力しないと狼が後ろに歩いてしまって出せなくなる。この場合はすぐに技を出し、起き上がってすぐアンヌ ムツベ、の2段連続で我慢しよう。


起き上がり寸前に出せば…


近距離立ち強斬りも入る

## 武器飛ばし技

### ヌベキ シキテ カムイ

狼にのった状態ならば、狼乗り攻撃キャンセルで連続技になるが、基本的に狼には乗らないので使わない。

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | | |
|---|---|---|
| レラ オ チキリ | | →↓↘+D |
| アンヌ ムツベ[武] | | ←↙↓+斬る |
| レラ ムツベ[武] | | ↓↘→+斬る |
| カムイ リムセ | | ←↓↙+斬る |
| 狼にまたがる | | ↓↙←+D |
| 分離 | 前方 | ↗+D |
| | 真下 | ↑+D |
| | 後方 | ↖+D |
| 狼乗り攻撃 | 横 | AorB |
| | 上 | C |
| メル シキテ［＊］ | | ←↙↓+C |
| カントシキテ［＊］ | | ↓↘→+C |
| イメル シキテ | | 空中で→↓↘+C |
| 必殺技分離 | | 分離方向+C |
| エプンキネ シキテ | | ナコルルが倒れた時 AC |
| ■武器飛ばし技 | | |
| ヌベキ カムイ シキテ［武］ | | ←↙↓↘→↓↘+BC |

## キャンセル表

| | A弱 | B中 | C強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ○/○ | ○ |
| 遠距離立ち | × | ○ | ○ | ○ |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | ○/○ | ○ |
| 遠距離しゃがみ | × | ○ | ○/○ | ○ |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ○/×/× | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ○ | ×/× | × | ○ |

## キャラ能力表

| ナコルル／羅刹 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | C | A | C | C |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | E | B | D | C |

## 防御崩しからの攻め

決める技は修羅と同じ。「相手を押す」の場合、遠距離立ち強斬りキャンセル弱アンヌ ムツベ。しかしこれが決まらないキャラもおり、ナコルルは遠距離立ち中斬りキャンセル弱レラ ムツベ、リムルルは遠距離立ち中斬りキャンセル中レラ ムツベ、千両狂死郎は近距離立ち中斬りキャンセル中レラ ムツベにするのがベスト。
「相手を引っぱる」の時は、遠距離立ち中斬りキャンセル中レラ ムツベが入る。緋雨閑丸はレラ ムツベが全段入らないので、アンヌ ムツベにしよう。
修羅と違い、防御崩しから武器飛ばし必殺技を決めることができないので、かなり寂しい。

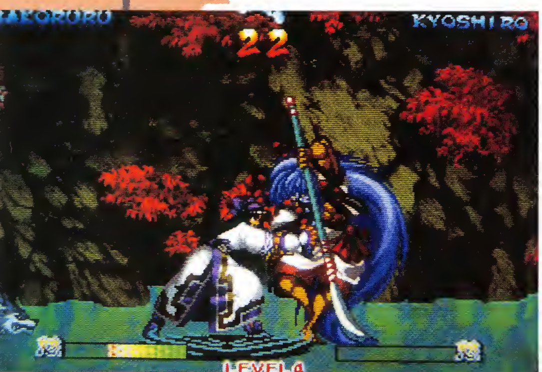

後ろからは遠距離立ち中斬りキャンセルレラ ムツベ

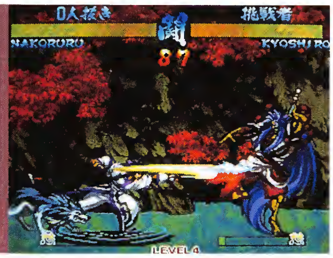
## お手軽ワンポイント対戦攻略

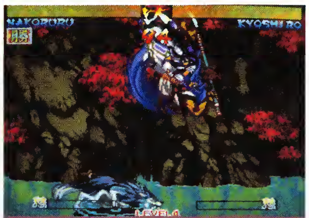
アンヌ ムツベと遠距離立ち弱斬り、足払い、踏み込み蹴りの4つの技を出していこう。これだけでもなかなか強い。ここに近づいてからの不意打ちを混ぜると、十分闘える。アンヌ ムツベはコマンドを失敗してレラ ムツベにならないように注意。
踏み込み強斬りはガード不能技。出るまでは遅いが、見た目が綺麗でカッコいい。相手の起き上がりに重ねたりするといい。
対空技にはジャンプ強斬りを使う。かなり性能がよい。ダウンさせられてしまったらACを連打してエプンキネ シキテを出そう。
相手の体力が残り数ドットになったら、強レラ ムツベでケズって逃げるのが有効。

## 弱斬りでチクチク…基本戦法

ナコルルは地上戦が主体のキャラ。使う技は遠距離立ち弱・中斬り、足払い、踏み込み中斬り、踏み込み蹴り、不意打ちといったところ。ちなみに足払いと下段狙い攻撃はともに立ちガード可能。
普段は遠距離立ち弱斬りで相手を押していく。リーチが長く、出るスピードが速いので、相手の技に打ち負けることはまずない。スキもほとんどないので見切りで避けられても反撃されることはない。
立ち弱斬りが届かないような距離では、踏み込みからの攻めが有効。ここで使う技は、踏み込み中斬り、踏み込み蹴り、止まって不意打ち、レラ オ チキリなど。
対空技は昇りジャンプ強斬りが最もよい。カムイ リムセを使ってもよいが、ダメージは低いし、打ち負けると痛いのであまりお勧めしない。カムイ リムセを当てると相手と地上で密着状態になり、しかも相手よりも先に動けるので、そこから足払い、不意打ち、投げ、回り込みなどを使って続けて攻めていける。
昇り強斬りは空中ガードされて反撃を受けることがある。ナコルルは空中投げを持っているので、空中ガードしたまま跳んでくる相手はポイと投げてしまおう。昇り強斬りが勝手に空中投げになってくれることもある。


踏み込みで近付いてレラ オ チキリやその他の技で攻める


遠距離立ち弱斬りでラッシュ


間合いが広く、非常に決めやすい

## シクルゥに下段があれば…対人戦攻略

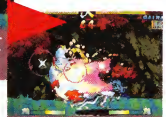
羅刹ナコルルの基本は、基本戦法で述べた通り、遠距離立ち弱斬りの先端を当てて相手を押していく戦法。相手が立ち弱斬りをガードしたあとに反撃しようとして技を出してきたら、見切りや当て身でかわし、生じたスキに立ち中斬りキャンセルアンヌ ムツベを決めるのが理想。
遠距離では踏み込みから攻めよう。踏み込み中斬りは判定がなかなか強く、ヒットすればキャンセルアンヌ ムツベが確実に入る。相手がガードを固めているなら、踏み込み蹴りと不意打ちの二択や、目の前で止まっての投げ、などの攻撃が有効。
接近戦では牽制攻撃、足払い、不意打ちがメイン。相手が苦し紛れに大技を出すようなら、見切りや回り込みも使おう。回り込みのあとは、相手が技を空振りしているなら連続技、そうでないならアンヌ ムツベ、不意打ち、投げで3択だ。逆に相手に回り込みをされたらとりあえず見切りをすることを勧める。相手が回り込み後に大技を狙ってきても、それをかわせるからだ。
狼乗り攻撃はあまり使えない。投げ・下段技がないので、相手は立ちガードを固めているだけでいいのだ。そんな中でも、踏み込み斬りは2段技で、1段目ガード後に反撃しようとした相手が食らってくれることがある。また、密着状態から狼乗り攻撃キャンセル（狼乗り攻撃はガードされてもキャンセルがかかる）メル シキテで相手を通り抜け、後ろに回った所で必殺技分離で戻ってきて相手の背中を攻撃するというテクニックもある。しかし難しいうえに反応されやすい。イマイチ。
狼に乗ることのメリットといえば、移動が韋駄天の如くに速いこと、相手の投げを食らわないことがあるが、全然攻めることができなくなるのでやっぱりダメだ。狼には乗らないほうがいいのかー!?


見切りで技をかわしてから


スキに立ち中斬りを決める

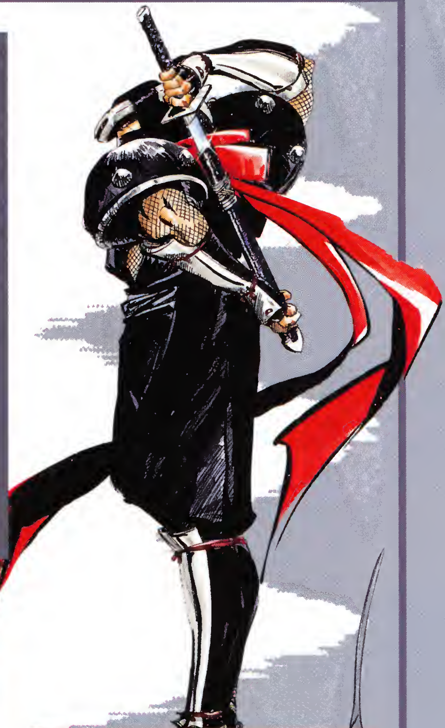

ダッシュ中斬りは攻めに使うだけでなく、返し技としても重要


相手を通り抜けてから必殺技分離


相手は逆ガードをせねばならない

# 服部半蔵【修羅】

攻略／風のFLN



身　長：5尺9寸（約177cm）
体　重：16貫目（約59kg）
武器銘：無名・忍者刀

## 必殺技徹底解説

### 忍法 影

この技は攻撃判定はないが、食らい判定がかなり早く消えるので、使い方によってはかなり利用価値が高い。出現する時のスキは皆無な



相手の目の前で忍法　影を出して無敵状態になり…



そこからすぐに忍法　もず落としにつなぐ

### 忍法 爆炎龍・改

今回の半蔵の技では特に使える技である。技の出も早く、しかもバウンドしたあと戻ってくるようになった。

遠距離での牽制、接近戦でガードさせてペースをつかむなど、どんどん使っていける。



戻って来るので、見切りでかわされたりしても大丈夫

### 忍法 影分身

おもに相手を惑わせるための技。相手の攻めのリズムをくずしたり、体力的にリードしている時に使ったりする

### 忍法 うつせみ天舞

モーションが忍法　影と同じなのでフェイントとして使いたい所だが、見切りでかわされたり、ガードされることを考えると連発するのは危険。

### 忍法 うつせみ地斬

忍法　うつせみ天舞の下段版。ダメージはあまり大きくなく、ガードされた時のリスクを考えると、そうそう多用できるものではない。

### 忍法 身代わりの術（仏）（鬼）



大ダメージを回避しよう

おもに斬り攻撃の連続技の途中で脱出したり、気絶した瞬間に使用する。上下段を使い分けよう。

### 忍法 烈風手裏剣

一応しゃがみガード不能だが、手裏剣の飛んでいく速度が遅く、ダメージもあまりないので使い勝手はあまりよくない。着地時のスキが大きいのもつらい。最後のひとけずりを狙って使おう。



このくらい離れてガードさせれば反撃は受けにくい

### 忍法 もず落とし

半蔵といえば「もず落とし」といえるくらい重要なコマンド投げ。羅刹の忍法　爆炎微塵隠れと比べるとダメージは小さいが、投げ判定が出るのが早いという利点がある。

踏み込みや忍法　爆炎龍・改をガードさせてからなど、常に狙っていくようにしよう。

### 忍法 もず落とし一颯

踏み込みから素早くもず落としに移行できる。しかし、普通のもず落としよりも若干威力が小さい。

## 武器飛ばし技

### 封じ手 微塵隠れ

グラフィックを見ると対空に使えそうだが、上方向への判定はあまり強くない。むしろ、横方向への爆炎の広がりで突進技などへの返し技として使うといい。

空振りしても少しのあいだ姿を消すので、そこからの攻めが強力。

## 各キャラ能力表

| 服部半蔵　修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | C | B | D | A |
| | 武　器飛ばし技 | 武　器依存度 | 攻めやすさ | 総　合 |
| | C | D | B | C |

## 必殺技コマンド

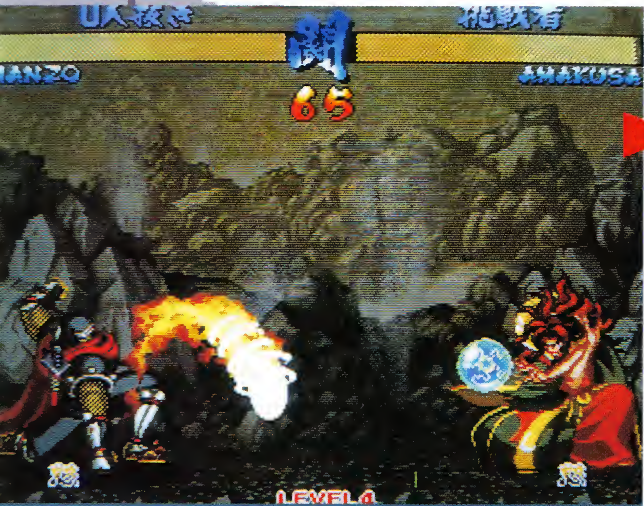
| ■必殺技 | |
|---|---|
| 忍法　影 | ↓↓＋A |
| 忍法　爆炎龍・改 | ↓↙←＋斬る |
| 忍法　影分身 | →←↙↓↘→＋AorB |
| 忍法　うつせみ天舞 | →↘↓↙←＋BCD |
| 忍法　うつせみ地斬 | ←↙↓↘→＋BCD |
| 忍法　身代わりの術＝仏 | ダメージ中　AC |
| 忍法　身代わりの術＝鬼 | ダメージ中　BD |
| 忍法　烈風手裏剣 | 空中で↓↘→＋斬る |
| 忍法　もず落とし | →↓↘＋CD |
| 忍法　もず落とし一颯 | 踏み込み中→↓↘＋CD |
| ■武器飛ばし技 | |
| 封じ手　微塵隠れ | ↓↓↓＋AB |

## 爆炎龍で追いかけろ 基本戦法

半蔵は移動速度が速く、斬り技のリーチも短くはないので、立ち状態の斬り合いでもそこそこ闘える。しかし、彼の持ち味はやはり忍法　爆炎龍・改からの攻めにある。

遠距離立ち弱斬り、遠距離立ち中斬りで相手を牽制しつつ忍法　爆炎龍・改を撃ち、そこから相手の動きに対応して闘う。ガードしがちな相手ならば忍法　もず落とし－颯のえじきにし、ジャンプで逃げようとする相手には昇りでジャンプ弱、中斬り。これは読み切っていればジャンプ強斬りを使う。忍法　爆炎龍・改を盾に踏み込み蹴り（スライディング）もいいだろう。

とにかくスピードを最大限に活かして闘うのが基本戦法だ。


爆炎龍を踏み込みで追いかけて攻めよう


ガードがちの相手には踏み込みから忍法　もず落とし－颯


立ちガードの相手には下段技の踏み込み蹴りが効果的

## 忍法を駆使するのだ！ 対人戦攻略

ラウンド開始時のような中間距離では、相手が技を出してくるような判定の強い立ち弱斬りで迎え撃つ。スキのある技を空振りするようなら、のがさず遠距離立ち中斬りを入れていこう。この遠距離立ち中斬りは、空振りするとスキはあるが、空振りキャンセル忍法　爆炎龍・改などである程度のフォローが可能。ただし、毎回撃っていると読まれてジャンプ攻撃されてしまうので、パターン化するのは控えよう。

接近戦では牽制攻撃やしゃがみ弱斬りを使いつつ、回り込みを狙う。成功したら立ち中斬り↓キャンセル忍法　爆炎龍・改がいい。牽制攻撃から忍法　影もなかなか有効だ。相手がガードしていたら忍法　もず落としで投げてやろう。

接近戦で相手に跳び込まれたら、下をくぐって着地を後ろからしゃがみ強斬りで。もちろん昇り斬りでもいい。昇り斬りのあとは着地にもつれるようになるので、すかさず忍法　影から忍法　もず落としを狙う。たまに忍法　うつせみ地斬もまぜるとより効果的だ。

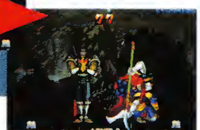
自分から跳び込む時は、ジャンプ強斬りをメインに使う。技の出ている時間が長い中斬り、着地後に立ち弱、中斬りにつなぐことが可能なジャンプ蹴りでもいいだろう。これらのジャンプ攻撃のあと着地に回り込みをまぜるとオモシロイ。

半蔵にとって理想的な戦法は、やはり忍法　爆炎龍・改のうしろを追いかけていくことにある。自分の闘い方に組み込んでいこう。相手を転ばせて、起き上がる前に忍法　爆炎龍・改を撃っておき、戻ってくるのに合わせて前からしゃがみ斬り、足払い、という攻撃も可能。

ほかにも、封じ手　微塵隠れを忍法　影の最中に先行入力させて出すのも有効。ガードに徹する相手にはもちろん忍法　もず落とし－颯を。


相手の技を逆に潰す


牽制攻撃で相手をガードがちにさせて…


忍法　影、さらにそこからもず落とし


この後の攻防を制せよ


忍法　爆炎龍を踏み込みで追いかけていこう

### 防御崩しからの攻め

半蔵の場合、忍法　もず落としがあるので、防御崩しはあまり必要ではない。

まず、「相手を押す」。ほんの少しだけ前進してしゃがみ強斬りか、遠距離立ち中斬りを当ててキャンセル強忍法爆炎龍・改を出し、そのあと攻めていくといい。

相手を引っぱるのあとは、遠距離立ち中斬り↓キャンセル封じ手　微塵隠れという気絶連続技が決まる。ただし、狂死郎、右京、幻十郎に対してはわずかだけ前進してからでないと決まらない。骸羅に対しては前進して近距離立ち中斬りキャンセルからだ。怒り時以外なら、遠距離立ち強斬りがいい（骸羅は入らないのでしゃがみ強斬り）。続けて忍法　爆炎龍・改を出し、踏み込みから忍法　もず落としを狙ったりすると、相手にとってイヤらしい攻めとなる。


遠距離立ち中斬りからはキャンセル封じ手・微塵隠れが決まる

### お手軽ワンポイント対戦攻略

まず自分の通常技の届く距離を覚えよう。遠距離立ち中斬りのリーチを覚えるだけでも、だいぶ違ってくるはず。この技を空振りしないよう、ギリギリ先端を当てていけば、地上戦は一応大丈夫。

相手が跳んできたら、立ちガードが無難。しかし、できれば相手のジャンプに合わせてすぐにこちらもジャンプし、空中で中斬りを出して落としてやろう。

あとはコマンドをミスしないように忍法　爆炎龍・改を使って牽制できれば初心者卒業。おめでとう!!

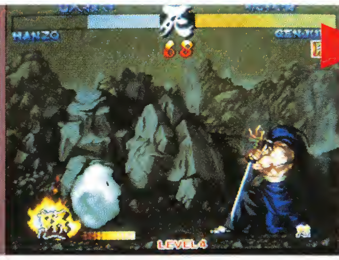

先端を当てるように遠距離立ち中斬りを出していこう

# 服部半蔵【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 忍法 影・静音

修羅の持つ技とほぼ同じ。フェイントや相手の動きを止めるために使う。
見た目も格好いいし、いかにも忍者という感じが出てヨイ。少し離れた位置でこの技を出し、反撃を誘ってから封じ手 毒龍を狙うのもいい。




離れた間合いで出して反撃を誘っておき…




そこに封じ手・毒龍を出すとヒットしやすい

### 忍法 爆炎龍・改

やはり修羅の技と同じく、強力で頼りになる飛び道具だ。「とりあえず撃ってみる」が可能なオイシイ技といえる。

### 忍法 影分身

この技は直接攻撃判定を持っておらず、おもに相手のミスを誘うための技だ。
こういった忍者らしい技を巧みに使いこなせば、ギャラリー受けできるだろう。

### 忍法 うつせみ天舞

完全に奇襲用の技だ。技の最初の煙りが忍法 影・静音などと同じなので、この技と忍法 うつせみ地斬を使い分けるのがいい。ガードされるとスキが大きいので乱用は控える。

### 忍法 うつせみ地斬

この技も奇襲用の技だ。もちろんガードされると手痛い反撃を受けるのだが。
技の出始めが似ていることを利用し、ガードを固めている相手には忍法 影・静音を使い、そこからコマンド投げにいくといいだろう。

### 忍法 猿舞

これは奇襲兼移動技で、相手のラッシュが激しい時に、ペースを変える時に使える。
A、B、C、Dそれぞれのボタンに対応した位置にするが、落下中に技が出せるので心強い。その場合は中斬りで。
この技の欠点は、コマンドの関係上、退き込みから忍法・爆炎龍・改を出そうとした時に暴発しやすいということ。




他の同系列技と使い分けてたまに出すと効果的

### 忍法 爆炎微塵隠れ

修羅の忍法 もず落としとの違いは、投げ判定が出るのが若干遅く、代わりにダメージが大きいこと。投げたあとに姿を消す時間があるので、さまざまな行動が取れる。




技を決めた後に姿を消すので相手を惑わせられる

## 武器飛ばし技

### 封じ手 毒龍

技の出るスピードが早く、空中に浮くために低い位置に出る攻撃を受けない。しかも、しゃがみガード不能だ。
相手のスキの大きい下段技を読んで出したり、踏み込みから突然使ったりすると反応しづらく、効果的。跳び込みからいきなり出してガード段を迷わせるのもいい。
また、近い間合いからなら、しゃがみ中斬りや近距離立ち強斬りの2段目をキャンセルして出すと連続技となる。




下段技をかわしながらヒットさせることができる

## 各キャラ能力表

服部半蔵 羅刹

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| C | B | D | A |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| A | D | A | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 忍法 影・静音 | ↓↓+A |
| 忍法 爆炎龍・改 | ↓↙←+斬る |
| 忍法 影分身 | →←↙↓↘→+AorB |
| 忍法 うつせみ天舞 | →↘↓↙←+BCD |
| 忍法 うつせみ地斬 | ←↙↓↘→+BCD |
| 忍法 猿舞 | ←↓↙+AorBorCorD |
| 忍法 烈風手裏剣 | 空中で↓↘→+斬る |
| 忍法 爆炎微塵隠れ | →↓↘+CD |
| ■武器飛ばし技 | |
| 封じ手 毒龍 | →↘↓↙←→+CD［武］ |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ×／○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | ○ |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | × | ○ |
| 遠距離しゃがみ | × | ○ | × | ○ |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| × | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | × | × | × | ○ |

## お手軽ワンポイント対戦攻略

なるべく忍法　爆炎龍・改は出せるようにしておきたい。連発するのも可。ちょっとコマンドが難しいな、と思う人はリーチ、判定ともに優れている遠距離立ち中斬りを使っていく。この技が空振りしない間合いを覚えよう。遠距離立ち弱斬りもオススメ。
相手の跳び込みは立ちガードでもいいが、できれば相手が跳び込んだのを見たら、すぐにこちらもジャンプして中斬りを出して墜としたい。


威力はないのだが、牽制には最適の技だ

## 防御崩しからの攻め

服部半蔵の羅刹も、防御崩しより忍法　爆炎微塵隠れを使う方がいいと思われるが。


遠距離立ち中斬りキャンセル封じ手・毒龍が決められる

相手を押すからは、一瞬歩いてしゃがみ強斬りが安定。相手を引っぱるからは、遠距離立ち中斬り↓キャンセル封じ手　毒龍がいい。封じ手　毒龍が出せない状況では、立ち強斬りでいいだろう。
場合によっては、体勢崩しでガードに回った相手に、不意打ちなども効果的だ。

## チクチク攻めれば光が見える
## 基本戦法

羅刹の服部半蔵も、修羅と同様に忍者特有の素早いスピードを活かして闘うことになる。近距離から遠距離まで、ひと通りの間合いに対応できるので、プレイヤーによって戦法が変わる。ぜひ自分なりの闘い方を見つけよう。
基本戦法では、このキャラの得意と思われる近距離～中間距離での戦法を紹介する。
スタート直後くらいの間合いでは、相手の攻撃を読みつつ、遠距離立ち中斬りを狙っていく。立ち弱斬り、牽制攻撃などで相手の攻撃を誘い、そこに立ち中斬りを狙う。割合としては、弱斬り2～3回に1回くらいで中斬りをまぜる。この間合いなら見切りで相手の攻撃をかわして弱斬りなども効果的。
もっと近い距離では、牽制攻撃やしゃがみ弱、中斬りなど下段技で攻め、確実に決まる時やピンチの時はしゃがみ強斬りを使う。
こうしてチクチクと攻め、ガードに回った相手には回り込みから立ち中斬り↓キャンセル忍法　爆炎龍・改や、不意打ちで主導権を握るようにしよう。スキがあればすかさず忍法　爆炎微塵隠れだ。


近距離では牽制攻撃などのスキの小さい下段技で攻めよう


相手の攻撃のスキをつき、遠距離立ち中斬りを決める


ガードを固める相手には回り込みからの攻撃を狙え

## 投げ技なのに爆炎微塵隠れ？
## 対人戦攻略

基本戦法では、得意な間合いでの戦法を紹介したが、ここでは遠距離での闘い、そして対空、跳び込みの攻防などを紹介しよう。
まず遠距離戦では、相手の様子を見ながら忍法　爆炎龍・改をどんどん使っていこう。相手が1回のジャンプで届く位置まできたら、撃つのを控えるようにする。

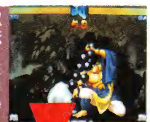

この技から攻めていく

相手が跳び込んできた時の対応策はいくつかあり、1つ目はすぐに反応してジャンプ中斬りを出す。空中ガードされる場合もあるが、タイミングを読まれていない限りかなり使える。


対空技はこの昇り中斬りが最も使いやすい

2つ目は、相手のジャンプの下をくぐって、着地に後方からしゃがみ強斬りを狙うというもの。これもガードされる場合もあるが、当たれば大ダメージが期待できる。
3つ目は、相手のジャンプをギリギリまで引きつけ、見切りでかわして着地を忍法　爆炎微塵隠れで投げてしまう。牽制攻撃の強い（連打の利く）相手に対しては危険をともなうが、読まれてさえいなければかなり有効な戦法といえる。
自分から跳び込む場合は、前ジャンプ中斬りがいいだろう。攻撃判定が強く、技の出ている時間も長いからだ。地上戦の最中に垂直ジャンプから出しても効果的。スキの大きい技や、飛び道具を読んだ時は、ダメージの大きい前ジャンプ強斬りで跳び込み、そこから直接、忍法　爆炎微塵隠れにいったり、忍法　影・静音でフェイントをかけておいて忍法　爆炎微塵隠れを狙ったりするといい。


見切りでかわして投げ


忍法　影・静音から…


すかさず忍法　爆炎微塵隠れ

最後に、武器飛ばし技の封じ手　毒龍は、出せる状態の時は常に狙っていきたい。この技はとにかく出るのが早いので、相手の武器飛ばし技やスキの大きい技をガードしたあとに、踏み込みなどから出していくようにしよう。接近戦の奥の手として活躍してくれるだろう。


ガード後踏み込みから封じ手・毒龍

# ガルフォード【修羅】

攻略／H.K



多彩な忍術と撹乱戦法でGO!!

身　長：71インチ（約177cm）
体　重：143ポンド（約64kg）
武器銘：ジャスティスブレード

## 必殺技徹底解析

### プラズマブレード

出るのが少し遅いので連続技には組み込めないが、出したあとの硬直は少ないので牽制には使っていける。

弱、中、強どれでも射程距離に制限はなく、遠距離戦でも端までとどく。威力に差はないので、スキの小さい弱を中心に使うといいだろう。



射程に制限はない。遠距離での牽制として使っていける

### シャドーコピー

消える位置を左と右にボタンで選択でき、相手を幻惑できるが、現れる時に少しスキがあるので使いづらい。

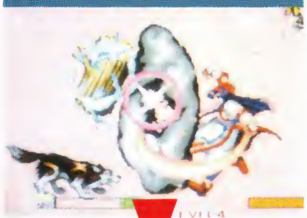
### レプリカアタック

自分が消え相手の頭上から降ってくる技でガード方向を混乱させることができる。一応しゃがみガード不能だが、立ちガードされると反撃を受ける。飛び道具のあとなどに使うと効果大だが使用するのは少なめにしよう。

### イミテイトレプリカ

相手の斬り攻撃を食らっている時に使用できる技で、レプリカアタックと同じようなもの（しゃがみガード不能）。斬り技キャンセルからの連続技の最中なら、大抵途中から抜けることができる。斬り技→キャンセル武器飛ばし技を抜けるとかなり笑えるので、いろいろ試して見るのもいいかも。

斬りからの連続技なら抜けられる





ノーダメージで武器もとばされない

### ローリングクラッシュ

コマンド投げで、ダメージもまあまあ大きいので使う場面は多いだろう。

### ラッシュドッグ

攻撃発生が結構早く、相手をダウンさせられるし、スキも小さいのだが、威力が低い。使い所はあまり多くないだろう。

### プラズマドッグ

プラズマブレードよりも出るのが遅くコマンドも長い。威力もプラズマブレードと同じくらいなのでプラズマブレードを使ったほうがいい。趣味の技か？

### マシンガンドッグ

少々出るのが遅くリーチが短いが、強斬りなどの追い討ちがヒットする。

### レプリカドッグ

パピィが相手の頭上から降ってくる技で、しゃがみガードできないし追い討ちも入るので使えそうだが、出るのが遅いのが気になる。

### オーバーヘッドクラッシュ

出るのが速いので連続技に使えるが、スキは異様に大きい。一応しゃがみガード不可。パピィを使った技のなかで一番使えると思う。



早めキャンセルで連続技に。グラフィックが特徴的

## 武器飛ばし技

### D・M・S・H

中距離でプラズマブレードを撃ったあとなどに使うと決まりやすい。いきなり使っても反応のいい人には直接返されてしまう。ジャンプされるとほとんど当たらず、ガードされると反撃を受ける。



ジャンプであっさりかわされる。読まれないようにしたい

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| プラズマブレード | ↓↘→+斬る |
| シャドーコピー[ライト・レフト] | →←↙↓↘→+AorB |
| レプリカアタック[ヘッド・リア] | →↘↓↙←+ACorBD |
| イミテイトレプリカ[ヘッド・リア] | ダメージ中　ACorBD |
| ローリングクラッシュ | →↓↘+C |
| ラッシュドッグ | ↓↙←+A |
| プラズマドッグ | ↓↙←↓↙←+A |
| マシンガンドッグ | ↓↙←+B |
| レプリカドッグ | ↓↙←+C |
| オーバーヘッドクラッシュ | ↓↙←+D |
| 武器飛ばし技 | |
| D.M.S.H[武] | →←↙↓↘→+CorD |

## キャラ能力表

| ガルフォード／修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | C | B | D | B |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | C | D | D |

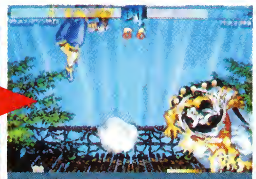
## パピィを使いこなせれば一流！
# 基本戦法

修羅のガルフォードはパピィを使った技が特徴。そのなかではオーバーヘッドクラッシュが使いやすい。中斬りを（立ち、しゃがみ遠、近距離）キャンセルして出せば連続技になるので、これをメインに使っていこう。この連続技は、早いタイミングでキャンセルするのがコツ。入力が遅れるとガードされ、反撃を受けることがあるので注意したい。

基本戦法は、スキの小さい遠距離立ち弱斬りを、先端を当てるよう出して相手を押さえ込み、スキを見て遠距離立ち中斬り→キャンセルオーバーヘッドクラッシュの連続技を狙っていくという感じになる。相手が技を出してくるタイミングを読み、見切りでかわして連続技を狙うのもいいだろう。ガードしがちな相手には踏み込みからローリングクラッシュだ。いずれにしろ、こちらの動きを相手に読まれないようにすることが大切。

遠距離では、プラズマブレードで牽制しつつ、立ちガード不能で出るのが早い踏み込み中斬りを出していくといい。相手がこの技を意識してガードを固めるようならローリングクラッシュが有効。たまにレプリカアタックによる奇襲を混ぜていくのもいいだろう。

近距離は出の早い技が少ないので不得意。頼れる技は、不意打ち、牽制攻撃、しゃがみ強斬り程度。できるだけこの間合いは避け、少し離れて闘うようにしたい。


オーバーヘッドクラッシュが連続技。タイミングには注意


リーチの長い遠距離立ち中斬りをキャンセルして…


牽制として有効。キャンセルで飛び道具を出してもいい


遠距離でプラズマブレードを放ってから…


踏み込み中斬り。ガードする相手には投げだ

## 立ち中斬りがポイントだ
# 対人戦攻略

ここでは相手キャラのタイプ別に対策を練ってみよう。

まず、天草四郎や首斬り破沙羅などの牽制攻撃が素早いキャラに対して。はっきりいって接近戦はさけるようにしたい。できるだけ離れて中距離で闘おう。もし近づかれてしまったら、ガードを固めて離れるのを待つのが得策。相手が調子にのって攻めまくってくるようなら、しゃがみ強斬りをひねり出してみるといい。スキは大きいが威力があるので有効だ。不意打ちを使ってもいいが、ヒットさせても反撃を受けるのが欠点。しゃがんでいる相手にヒットさせれば反撃を受けにくいものの、多用できる技ではない。

狂死郎などのリーチ、判定に優れた技を持っている相手には、遠距離立ち中斬りの使用をおさえるようにしたい。この技は体を大きく踏み出して斬りつけるため、リーチが長い反面、非常につぶされやすいという欠点がある。小技でチクチクやられるとまったく通用しない。こういった相手に対しては、遠距離でプラズマブレードを出して踏み込みから攻めるか、近距離でしゃがみ強斬りを狙うといい。また、当て身を狙うのも一つの手。うまくいったら、しゃがみ強斬りや中斬りからの連続技を決めることができる。

最後におもしろい技を一つ。ズームアウトする間合いより合い離れた間合いで、プラズマドッグを出し、直後にBDでレプリカアタックを出すと、プラズマドッグが逆ガードになるのだ。チャンスは少ないと思うが、忍者っぽい（？）のでぜひ狙ってほしい。


接近戦ではガードを固めるのが無難


地上戦は辛い。奇襲メインに闘おう


離れた間合いでプラズマドッグを出し…

BDレプリカを出すとプラズマも逆ガードになるのだ


## 防御崩しからの攻め

相手を押すからは、しゃがみ中斬り→キャンセルオーバーヘッドクラッシュが全キャラに対して決まる。しゃがみ強斬りも簡単でいい。

相手を引っぱるからも、同じ連続技が決まる。しゃがみ強斬りも同様だ。そのほか、覇王丸、半蔵、ガルフォード、右京、幻十郎、骸羅、天草に対して、少し前進してから近距離立ち中斬り→しゃがみ強斬りが決まる。相手によって必要な前進距離が違うので少し難しい。覇王丸と右京は少し多めに歩こう。端に向かって引っ張ったなら、近距離立ち中斬り×2→しゃがみ強斬りという強力連続技が全キャラに対して可能。相手によっては技と技のつなぎに前進する必要があるので注意。

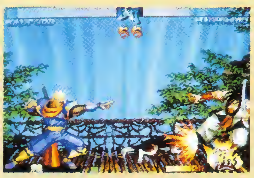

ここからしゃがみ強斬りがつながる

## お手軽ワンポイント対戦攻略

簡単で使いやすいのが、スキが小さい遠距離立ち弱斬り。当たる間合いを覚え、空振りしないように出していこう。遠距離立ち中斬りも使えるが、キャンセル必殺技につなげることができないと効果半減。難しいだろうがぜひキャンセルをマスターしてほしい。

しゃがみ強斬りも使える技。出が早く、威力が高いのだ。スキが大きいので、確実に当たる間合いを覚えておきたい。離れた間合いでは、踏み込み中斬りが有効。プラズマブレードでの牽制に織り混ぜていければなおよい。

修羅のガルフォードは、あまり強いといえるキャラではない。初心者の方が使って勝つのは難しいと思うが、頑張って練習してほしい。


犬技はイマイチ使えない。多用は控えよう

# ガルフォード【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### プラズマファクター





攻撃判定が残るのでよけきれない。なかなか有効な技だ

立ちは遠距離と近距離の2種類があり、しゃがみは1種類だけで立ちガード不能。おもに遠距離の立ちを使う。よく見切りを使う相手にかなり有効。攻撃判定が長く残るので、見切りではかわしきれない。近距離、中間距離での主力技となる。

近距離立ちはガードされても反撃されないが、遠距離立ちは相手に立ちガードされてしまうと、しゃがみはしゃがみガードされると反撃を受けるので注意したい。


素早くて判定も強く、威力が異常に高い。素手の方が強い説も…

また、この技は武器がなくても出すことができる。この素手プラズマファクターだが、実は超強い。リーチこそたいしてないものの、間合いが近いと最大3回までヒットし、体力ゲージを半分以上奪えるうえ、スキも小さいのでガードさえさせれば有利に動ける。素手攻撃キャンセルで連続技になり、気絶を誘える、というとずくめ。武器を手放しても無理に回収せず、素手で闘ってみるとおもしろいかも。

### プラズマブレイク

修羅のプラズマブレードと違い、弱、中、強の順で射程距離が長くなる。移動速度も、弱から強の順で速くなる。

ズームアウト時の画面端と端では届かないので、主に近距離、中間距離での牽制に使うことになる。

連続技には組み込みにくい。

### シャドーコピー

修羅と同じく左右に分身する技。相手を挑発する以外には使えない。A、Bボタンで出現場所を変えることが可能。

### レプリカアタック

これも、修羅と同じ頭上から相手を斬りつける技。実戦では使いにくい。

### イミテイトレプリカ

これまた、修羅と同じくいわゆる身代わりの術。

### ストライクヘッズ

見ての通りコマンド投げで、与えるダメージもなかなか。

近距離、中距離でお世話になるだろう。跳び蹴りやプラズマファクターをガードさせたあと投げることもできる。

防御崩しからの連続攻撃の方が大ダメージを与えられるが、判定が出るのはストライクヘッズの方が早いので、使い分けるようにしよう。

### D.S.H

踏み込みからのコマンド投げなのだが、そういう場面にならないと使えない。

ダメージもストライクヘッズより小さいので、中間距離などで相手がガードに徹しているのを読んだ時に狙っていこう。

### ライトニングスラッシュ

攻撃がヒットすると発動する、防御可能な打撃系の投げ技。ガードされると反撃を受けてしまうが、ダメージが大きく攻撃判定の発生が早いので、連続技用の技として最適。立ち、しゃがみの中斬りをキャンセルして連続技になる。

ガードされると反撃を受けるが、逆に相手の攻撃をガードしたあとなどに使いやすい。

自分が画面端に追い込まれていると、最後の突きが空振りしてしまう。

## 武器飛ばし技

### L.S.T

ライトニングスラッシュと同じ防御可能な打撃系の投げ技。技の発生は早く、中斬りキャンセルで連続技になる。

ダメージが大きく、怒りゲージ満タンでは中斬りキャンセルからの連続技を決めれば、ほとんど勝ちだ。


遠距離立ち中斬りキャンセルから…


L.S.Tがつながる。常に狙っていきたい。

### 各キャラ能力表

| ガルフォード／羅刹 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | C | B | D | A |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | A | E | B | B |

### 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| プラズマファクター | (立ち)→＋AB |
| | (しゃがみ)↘＋AB |
| プラズマブレイク | ↓↘→＋斬る |
| シャドーコピー[ライト・レフト] | →←↙↓↘→＋AorB |
| レプリカアタック[ヘッド・リア] | →↘↓↙←＋ACorBD |
| イミテイトレプリカ[ヘッド・リア] | ダメージ中　ACorBD |
| ストライクヘッズ | →↓↘＋D |
| D.S.H | 踏み込み中→↓↘＋D |
| ライトニングスラッシュ[武] | →↓↘＋C |
| ■武器飛ばし技 | |
| L.S.T　［武］ | →↘↓↙←→＋C |

### キャンセル表

| | A　弱 | B　中 | C　強 |
|---|---|---|---|
| 近立ち | × | × | ○ |
| 遠立ち | ○ | × | ○ |
| 近しゃがみ | × | ○ | ○ |
| 遠しゃがみ | × | ○ | ○ |

| 下段狙い | けんせい攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| × | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | × | × | × | ○ |

## 防御崩しからの攻め

ガルフォードの防御崩しからの攻めは、押すからはしゃがみ中斬り、引っぱるからは遠距離立ち中斬り→キャンセルライトニングスラッシュが安定して決まる。決まるキャラは限定されるが、歩いて近づいて近距離立ち中斬り→しゃがみ中斬り→キャンセルライトニングスラッシュが決まり、気絶を誘うことができる。相手を画面端に向けて引っぱるを決めた場合は、全キャラクターに対してしゃがみ中斬り×2→キャンセルライトニングスラッシュが入り、気絶を狙うことができる。



ここからしゃがみ中斬りに

## お手軽ワンポイント対戦攻略

ガルフォードは比較的テクニカルに闘う必要があるので、プラズマファクターとプラズマブレイクくらいは出せるようにしておきたい。

プラズマブレイクは、レバーとボタンを同時に入力すると見切りに化けやすいので、レバー、ボタン、と順に入れるようにしよう。

あとは中斬りと必殺技を適度に織り混ぜて闘おう。対空は、自信がなければ素直にガードがいいだろう。

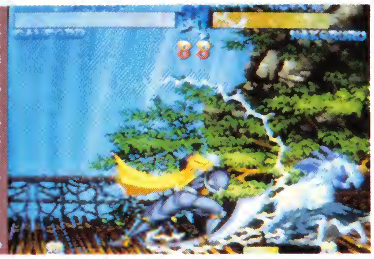


レバーをやや早めに入力しよう

## プラズマファクターが強いゾ！ 基本戦法

羅刹のガルフォードは、近距離での闘いを中心にするといいだろう。間合いが近い時はプラズマファクターで、遠ければプラズマブレイクで、それぞれ牽制する。遠距離立ち中斬りの当たる間合いになったら、そこから連続技を狙う。相手がガードしがちならば、ストライクヘッズやD.S.Hを狙っていこう。

ワンパターンになるのがいやなら、イミテイトレプリカやレプリカアタックなどで相手を幻惑するのもいい。



近い時はプラズマファクター。偶然対空になることもある



遠いようならプラズマブレイクで牽制しよう

## 得意な間合いで闘いたいぜ～ 対人戦攻略

このキャラは相手によって極端に戦法を変える必要はないが、密着するような近い間合いでの闘いはさけた方がいいだろう。首切り破沙羅や天草四郎などに近づかれて牽制攻撃を連打されるとかなりつらい。ガードして間合いが離れるのを待とう。

密着するような間合いから離れ、遠距離立ち中斬りの先端が当たるような距離になったら、ガルフォードの得意な間合いだ。D.S.Hやプラズマファクター、立ち中斬りを空振りキャンセルしてプラズマファクターなどで攻める。中斬りからライトニングスラッシュ（L.S.T）の連続技は、相手に当たったのを確認してからコマンド入力できるように練習しよう。

近い間合いで回り込みを狙うのもいい。成功したら中斬りキャンセル連続技や、相手のガードを読んで投げにいってもいいだろう。

基本戦法でも書いたように、中間距離で相手がガードしがちなら、踏み込みからコマンド投げを狙っていこう。また、間合いが遠距離まで離れたら、プラズマブレイクを撃ち、それを追いかけるように踏み込んで再び遠距離立ち中斬りの当たる距離まで近づこう。また、こちらの攻撃をガードしたあとに反撃をしてくる相手には、立ち中斬りやプラズマファクターをガードさせたあとに当て身を使ってみるのもたまにはいいだろう。

シャドーコピーやイミテイトレプリカは、あまり使わないだろう。イミテイトレプリカは、斬りを使った連続技を食らったときに使うといい。

最後にガルフォードの対空だが、信頼できる技がないので、昇りジャンプ強斬り、見切りから着地をストライクヘッズ、見切りから中斬りなどを使い分けるといいだろう。

連続技は、ジャンプ攻撃で裏回りができないので、跳び蹴り→中斬り→キャンセルライトニングスラッシュ（L.S.T）がいいだろう。



リーチの長いこの技がヒットしたら…

すぐにキャンセルライトニングスラッシュだ



飛び道具を追いかけて攻めよう



プラズマファクターをガードして反撃してくるようなら…



当て身を狙ってみるのも面白い



昇り強斬り。先読み気味で出そう



跳び込みを見切りでかわして…

見切りが終わったらストライクヘッズ

# 千両狂死郎【修羅】

攻略／G-ARM



**判定の強い通常技で相手を押さえ込もう!!**

身　長：5尺4寸（約162cm）
体　重：16貫目（約59kg）
武器銘：世話女房

## 必殺技徹底解析

### 火炎曲舞

ヒット時のダメージ、ガード時のけずり、ともに小さくなってしまっているが、スキが小さく、ガードされた時に反撃を受けることは少ない。相手の起き上がりに重ねるなど、けずり狙いで出すといい。

ただし、一部のキャラには前転起きで裏側に回られてしまうし、後転起きでかわされて跳び込まれるとまずい。多用は禁物だ。



このようにかわされてしまう可能性があるので注意

### 回天曲舞・天

ヒット、ガードともに着地時に大きなスキがある。対空技としても全幅の信頼はおけないので、無理に使うことはないだろう。

### 蝦蟇地獄



相手の技をかわして攻撃できる

リーチが長い立ちガード不能技。狂死郎本体は垂直にジャンプするので、相手の攻撃をかわしつつヒットさせることも可能。また、出した直後をつぶされなければ、攻撃を受けてもカエルが出てくれるので、相討ち覚悟で出すのも一つの手だ。ただし、ガードされてしまうとスキが非常に大きい。見た目の楽しさからも多用してしまいがちだが、使いどころを考えて使っていくようにしたい。

また、ダメージが大きいので、連続技用に最適。

### 大津波

地を這う飛び道具。移動速度が速く立ちガード不能、しかもダウンを奪えるので相手にしてみれば非常に嫌らしい技といえる。スキが小さいのもうれしい。威力は弱・中・強で変わらず、スピードも大差ないので、スキの小さい弱で出すといい。

### 狂死郎宴舞

出が遅く、リーチも長いわけではない。スキも大きいので連続技専用の技。よほど近くで当てないと3段すべて入らない。無理に使う必要はないだろう。

### 血煙曲輪

この技が真価を発揮するのは、やはり空中戦。相手のジャンプ攻撃を空中ガードした直後にこの技を出すと、技ありを取れて大ダメージ！

それ以外の場面で使うことはないだろう。



相手のジャンプ攻撃を空中ガードした後に…



すぐに血煙曲輪を出して反撃

### 跳尾獅子

連続技に組み込みにくく、威力も低い。ガードされると反撃必至。大津波のコマンドミスで出てしまうことが多いので注意したい。

## 武器飛ばし技

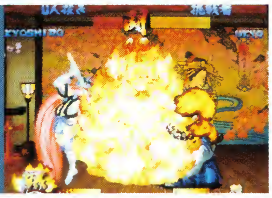
### 荒事師狂死郎〝鬼の舞〞

近い間合いで出すと、2回ガードになり、両方とも立ちガード不能。スキが小さいので、ガードさせればそのあとはこちらが有利。さらに攻め込むことも可能になる。

具体的には、不意打ちと踏み込み蹴りを使い分けてガード段を迷わせたり、遠距離しゃがみ強斬りや遠距離立ち強斬りで相手の動きを封じていくといいだろう。

使いどころだが、出が遅いので起き上がりに重ねるのがいい。

そのほか、相手の背後からなら連続技に組み込める。



ガードさせたあと、さらに攻め込める

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 火炎曲舞 | ↓↘→＋斬る |
| 回天曲舞・天［武］ | →↓↘＋斬る |
| 蝦蟇地獄［武］ | →←↙↓↘→＋AC |
| 大津波 | ↓↙←＋斬る |
| 狂死郎宴舞［武］ | ↓↘→↓↘→＋C |
| 血煙曲輪［武］ | 空中で　↓＋A |
| 跳尾獅子［武］ | →↘↓↙←＋斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 荒事師狂死郎〝鬼の舞〞［武］ | ↓↘→↓↘→＋BC |

## キャラ能力表

千両狂死郎／修羅

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| C | D | A | B |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| B | C | C | B |

## 弱斬り狂死郎バリアー発動！

### 基本戦法

千両狂死郎は、素早さ、攻撃力ともに平均的で薙刀のリーチが長いかな?という感じのキャラだ。自分の得意な間合いで闘うことを心掛ければ、どのキャラとも互角に闘うことができるだろう。

まず、狂死郎の力を最大限に活かすために、中間距離から遠距離で闘うようにしたい。というのも、近距離で出る通常技が、いまひとつ頼りにならないからだ。

中間距離、正確には狂死郎の遠距離立ち弱斬りが届く間合いでの攻防だが、この間合いではその遠距離立ち弱斬りをメインに使っていくといい。この技は連打が利き、判定もかなり強く、相手をペチペチと押していける。相手が反撃しようとしても通常技ならば潰すことが多い。ただし、遠距離立ち弱斬りを連発するだけでは当て身を使われて手痛いしっぺ返しを食らいかねない。そんな時は一瞬間を置いてタイミングをずらそう。

遠距離立ち弱斬りが届かないような間合いでは、相手キャラにもよるが、大津波での牽制（兼攻撃）が有効だ。


判定が強いので多用してもOK


離れたらこの技で牽制＋攻撃


単調な攻めは当て身の的になる

## 大津波に頼ってしまおう

### 対人戦攻略

基本戦法でも書いたように、狂死郎は中間距離から遠距離の間合いをキープしつつ闘うことが望ましい。接近戦に強いキャラを相手にした場合、かなりつらい闘いとなってしまうので、判定の強い上段蹴り（2ヒット）から、続けてしゃがみ弱斬りなどで間合いを離すようにしよう。

密着から少し離れた間合いであれば、スキの小さい弱斬り（立ち、しゃがみ）が役に立つ。ガードされても続けて出し、当たらなくなったら少し歩いて出していくといい。

こちらのラッシュがとぎれ、おたがいの通常技が当たらないような間合いでは、飛び道具の大津波を中心に組み立てていこう。ガードされても反撃を受けづらく、立ちガード不能の優秀な技だ。相手がしゃがみガードに徹するようなら一歩あるいて不意打ちや、垂直ジャンプ中斬りなども使ってガードを上下に揺さぶるようにしよう。

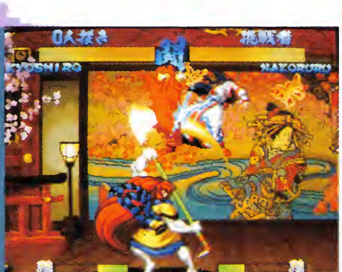
地上戦をきらった相手が跳び込んできた時は、一歩歩いてからの近距離立ち中斬りが対空技となる。わりと適当に出しても返せる場合が多いので、大津波を跳び越えられた時などは、この技で墜とそう。相手との間合いが遠ければ、後ろジャンプ中斬りでもいいが、当てづらく、空中ガード可能なので、確実性に欠ける。空中ガード後の血煙曲輪も、コマンドが簡単なので使える。

最後に面白い情報を一つ。武器を飛ばされたあと、普通に拾うとスキができてしまうのだが、狂死郎のみ、落ちている武器の上で必殺技コマンドを入力すると、武器を拾うモーションではなく、いきなり必殺技が出て、ちゃっかり武器も拾ってくれるのだ。このときの必殺技は武器あり時限定の技でも可能。蝦蟇地獄や大津波がいい感じだ。


接近時はこの技で間合いを離す


判定は強くないが、出るのは早くリーチも長い

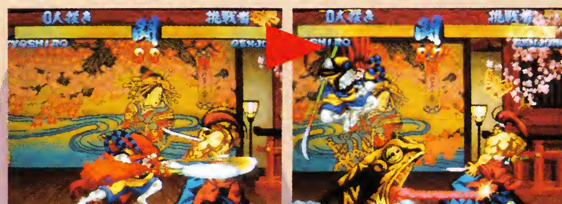

不意打ちでしゃがみガードを崩す。先端を当てていこう


この近距離立ち中斬りが対空技として非常に強い

### 防御崩しからの攻め

「押す」からは、少し前進してから近距離立ち中斬り→キャンセル蝦蟇地獄がいい。ダメージは少なくなるが、遠距離しゃがみ強斬り（1段目）→キャンセル蝦蟇地獄の方が簡単でいいかも。

「引っぱる」からは強力な連続技が可能。遠距離しゃがみ強斬り（1段目、天草と骸羅以外は前進してから）→キャンセル荒事師狂死郎〝鬼の舞〟が全キャラに対して決まるのだ。怒ってなければ蝦蟇地獄につなごう。また、骸羅に対しては近距離立ち中斬り→荒事師狂死郎〝鬼の舞〟という気絶連続技が決まる。幻十郎に対しても歩いて前進すれば可能だが、非常に難しい。


遠距離しゃがみ強斬りの１段目から キャンセル蝦蟇地獄が入るのだ

### お手軽ワンポイント対戦攻略

ほぼ基本戦法通りでOKだ。遠距離立ち弱斬りが届く間合いをキープしつつ、じりじり歩きながら連発するだけで、相手の通常技をつぶせる。しゃがみ弱斬り連打もまぜよう。跳ばれたら、近い間合いでは近距離立ち中斬りを使い、遠ければ素直にガード。

必殺技は、大津波がコマンドも簡単で強い。ぜひ出せるようにしよう。ただ、真下から入力を始めないと跳尾獅子が出てしまうので注意。


コマンドミスで跳尾獅子が出やすい

# 千両狂死郎【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 火炎曲舞・宴

修羅のものよりも横へのリーチが長く、地上の相手に当てやすい。反面、上方向への判定が小さく、相手の跳び込みに対して弱い。根元に攻撃判定がなく、近づかれると当たらないのにも注意。

ガードさせれば反撃を受けにくいので、けずりに使ってもよいが最も有効な使い道は連続技に組み込むことだろう。

### 回天曲舞・地

ガードされると反撃を受けるが、空振りする分にはスキが小さいので、移動手段として使うといい。このときは移動距離の短い弱を使うといいだろう。これで目の前に止まり、回り込みから連続技や防御崩しを狙うと効果的だ。



目の前で止まった後に回り込みをして攻める

弱回天曲舞は高速移動に便利

### 八岐大蛇



相手の飛び道具を貫通する

相手の飛び道具を貫通するうえ、スキも小さい。ただ、出るまでが遅く、近〜中距離ではイマイチ頼れない。射程距離に限界はないので、遠距離で牽制に使うとよい。

ガードされると何回もけずれるのだが、ヒットしてもダメージはわずか。このことからもヒットを期待して出す技ではないといえる。

### 狂死郎宴舞

修羅と共通の技。無理に使う必要はない。画面端に追い詰めていれば3段全部つながりやすいし、中央でも、相手の背後から決めれば、途中が空振りしても最後のフィニッシュまでつながるので、趣味で使ってもいいかも。でもダメージは小さい。

### 血煙曲輪

普通に使ってもイマイチ使えないこの技だが、相手のジャンプ攻撃を空中ガードしたあとに出すと非常に効果的。間合いにもよるが、大抵硬直中の相手にヒットし、技ありを取ることができるのだ。

しゃがみガード可能だし、スキも大きいので、空中ガード後以外は使う必要はないと思われる。

### 跳尾獅子・乱心

相手に向かって突進していく。下段技や地をはう飛び道具（大津波など）を避けて攻撃することができるといっても、出るのが遅いため当てづらく、ガードされると反撃されるので使い道がない。

余談だが、ナコルルのアンヌ ムツベとこの技を同時に出すと、お互いがすり抜けて当たらない。

## 武器飛ばし技

### 荒事師狂死郎〝鬼の舞〟

近い間合いで当てると2回ガードとなり、両方とも立ちガード不能で適度に間隔が開いているため、反撃しようとした相手にヒットしやすい。また、ガードされてもこちらが先に動けるので、そこから不意打ちや踏み込み蹴りを使い分けたり、遠距離立ち弱斬りを当てて攻めに転じる、といったことができる。

ただ、出るまでが遅いという欠点があるので、単発で出してもつぶされやすい。起き上がりに重ねるのがベストだが、羅刹の狂死郎の場合、火炎曲舞・宴でダウンさせても、スキが大きいので重ねにいくことができない。イマイチ使いどころに困ってしまう技だ。

相手の背後からなら近距離立ち中斬りや遠距離しゃがみ強斬りをキャンセルして出すと連続技になる。近距離立ち中斬りキャンセルの場合、相手が気絶することもある。



荒事師狂死郎〝鬼の舞〟をガードさせてからの不意打ちはとても有効

## 各キャラ能力表

千両狂死郎／羅刹

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| C | D | A | D |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| B | B | D | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 火炎曲舞・宴 | ↓↘→＋斬る |
| 回天曲舞・地［武］ | →↓↘＋斬る |
| 八岐大蛇 | ↓↙←↓↙←＋C |
| 狂死郎宴舞［武］ | ↓↘→↓↘→＋C |
| 血煙曲輪［武］ | 空中で　↓＋A |
| 跳尾獅子・乱心［武］ | →↘↓↙←＋斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 荒事師狂死郎〝鬼の舞〟［武］ | ↓↘→↓↘→＋BC |

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | × | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| 近距離しゃがみ | × | × | ○／×／× | × |
| 遠距離しゃがみ | × | × | ○／× | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| ×／× | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ×／× | × | × | × |

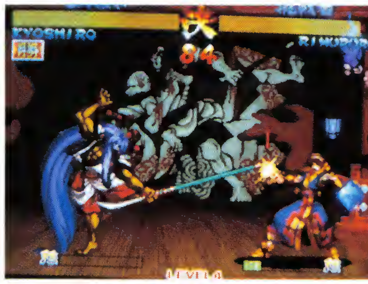
## 防御崩しからの攻め

まず相手を押すからだが、全キャラに対して、少し前進して近距離立ち中斬り↓キャンセル火炎曲舞・宴がいい。ダメージは少なくなるが、その場から遠距離しゃがみ強斬り（1段目キャンセル）が簡単でいい。

次に引っ張るから。怒り状態なら、遠距離しゃがみ強斬り（1段目、天草と骸羅以外は前進してから）↓キャンセル荒事師狂死郎〝鬼の舞〟が全キャラに対して決まる。怒ってなければ火炎曲舞・宴だ。また、骸羅に対しては近距離立ち中斬り↓荒事師狂死郎〝鬼の舞〟という気絶連続技が決まる。幻十郎に対しても歩いて前進すれば可能。


遠距離しゃがみ強斬りキャンセル武器飛ばし技で大ダメージ！

## やっぱり弱斬りに頼るクン 基本戦法


遠距離立ち弱斬りは判定が強い


しゃがみ弱斬りは判定が弱めだが出戻りが早い。うまく使い分けよう

千両狂死郎は、羅刹を使った場合も闘い方は修羅と大きな変化はないと思われる。ただ、大津波という優秀な飛び道具がない分、相手の攻撃を封じ込めるために苦労するだろう。そのあたりは、八岐大蛇などのオリジナル必殺技でフォローしたい所だ。

通常技で使えるのは、遠距離の立ち、しゃがみ弱斬りだ。連続技にこそならないが、スキが小さいので連続で出すことにより、相手を押さえ込むことができる。地上戦では、これらに遠距離しゃがみ強斬りや遠距離しゃがみ中斬りなどをまぜていこう。

跳ばれた場合の対空技は、修羅と同じように近距離立ち中斬りが強い。振り上げた薙刀の部分がちゃんと当たるよう、相手の下にもぐりこむような感じで出していこう。相手のジャンプ斬りなどを空中ガードして、すぐに血煙曲輪というのも技ありを取れて非常に強力な対空技だが、この辺は読み合いになるだろう。


頼りになる近距離立ち中斬り

## 待ってない待ってない… 対人戦攻略

基本的には、遠距離立ち弱斬りが当たる間合いで攻めることが重要。これより近い間合いで接近戦をしてしまうと、狂死郎としては攻め手に欠けてしまう。斬り攻撃は素手で頼りないし、不意打ちが空振りしてしまったりするためだ。そんな時は、唯一頼れそうな上段蹴りで追い払うといいだろう。もしも相手が上段蹴りを食らった場合、続けてしゃがみ強斬り↓キャンセル強火炎曲舞なんかを出してみると、まれにあがいた相手にヒットして、気絶させたりできる。

遠距離弱斬りが当たらないような間合いまで離れると、思わず大津波や蝦蟇地獄を出したくなる所だが、ない。しかも、この位の距離で八岐大蛇を撃ってしまうと、跳び込まれてしまう可能性大だ。そんな時は、思い切り間合いを離してから八岐大蛇を撃つのも手だ。露骨に逃げると相手に悪い感情を持たれる場合もあるので、頃合いを見て攻めに転じよう。

狂死郎に限ったことではないのだが、通常技を当て身されて場合、非常に大きなスキを見せてしまう。相手に読まれないように闘えばいいのだが、通常技で相手の反撃を誘っての戦法が身の上の狂死郎の場合、読まれないような闘いを実行するのが結構難しい。時には突然、攻めるのをとめたり、ひと呼吸遅らせて技を出すことも重要だ。相手も人間、確実に当て身を出せるわけでもないし、当て身空振り中に攻撃できれば技ありを取ることができる。

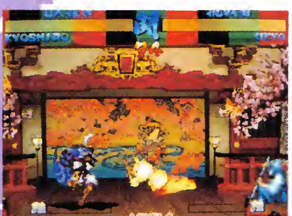
総じて、狂死郎はいかに自分の間合いで、自分のペースで押していけるかが鍵となってくる。コツコツと根気よくダメージを与えていこう。


近いと不意打ちが空振りしやすい

上段蹴りは判定が強いのだ




その後すぐにしゃがみ強斬りを出すと、相手が食らってくれるかも


たまには間合いを離して八岐大蛇

## お手軽ワンポイント対戦攻略

さて、複雑なコマンドが苦手な人が千両狂死郎・羅刹を使う時の戦法だが、ほぼ基本戦法通りでいいだろう。というのも、狂死郎の攻めの主軸は通常技だからだ。この際、必殺技の存在は忘れて、遠距離の立ち弱斬りと遠距離しゃがみ弱斬りのみで闘うぐらいに考えよう。たまに思い出したようにしゃがみ強斬りを出すのも可。相手が跳んだら素直にガード。こちらから跳び込む場合は中斬りを使おう。

とにかく、遠距離立ち弱斬りが当たる（最低でもガードされる）間合いを覚えれば、結構イケるだろう。


相手によっては全然手が出せなくなる

# 橘　右京【修羅】

攻略／修羅騎士　鷹



必殺技と通常技をうまく使い分けよう！

身　長：5尺8寸（約174cm）
体　重：11貫目（約41kg）
武器銘：自作・無名

## 必殺技徹底解析

### 秘剣 ツバメ返し

前作の飛び道具であった燕がなくなっている。さらには昇りで出すとナコルルやリムルルなど小さいキャラには当たりにくいというのが特徴だ。弱だとスキが少ないがその分当たり判定が小さく、わずかにダメージも小さい。中、強と順にスキ、当たり判定、ダメージがそれぞれ大きくなる。

使い方は空中ガードをされてしまうということで、やはり中段狙いで昇りで強を使っていこう（強でないと当たりにくい）。

### 秘剣 ささめゆき

弱から強につれて出ている時間が長く、弱、中だと多段で入れることができるのだがダウンはほぼ奪えない。密着状態の時に強で出せばダウンを奪えるがたいしたダメージにならない。使い方は、非常にスキが大きいので、相手が気絶状態の時や最後のけずりくらいだ。連続技につながらないのがさびしい。

### 非剣 ささめゆき

この技はやはりリンゴだ。前作の使い方と同じく、相手の起き上がりなどに使い、ガードしている所を防御崩しからの連続技を狙っていこう。これが結構使えるのだ。

### 秘剣 朧刀

修羅のみにある新技で突進系の技だ。前作にあった残像踏み込み斬りに似た技で、特徴は本体が一番前で後ろから残像がついてくるというもの。本体が斬られても残像が後ろから斬ってくれるという優れた技だ。弱だと1発、中だと2発、強だと3発攻撃を出す。スキは弱で剣先を当てた時以外は反撃を食らってしまうが、弱、中、強の使い分けによって相手を惑わせたりすることも可能である。強力かつ簡単な連続技として、近・遠距離中斬りをキャンセルして秘剣朧刀が繋がる。修羅の右京の要となる技だ。

### 秘剣 天つ風　秘剣 霜風

秘剣　天つ風と秘剣　霜風は、はじめに→↘↓↙←＋Cというコマンドでためなければならない。さらにどちらともガードされてしまうとかなりのスキがあるので気をつけよう。特徴は秘剣　天つ風は不意打ちに似ているがダウンを奪え、密着で出すと裏回りになる。秘剣　霜風の方は出だしが早く立ちガードが不能だ。両方共ためればためるほど飛距離が伸びる。使い方は主に2択を仕掛けるものだが、奇襲にも使っていける結構な代物だ。



天つ風は密着するぐらい近いと裏回りで当たる



霜風はスピードが速い。ガードされると危険なのだが

## 武器飛ばし技

### ツバメ六連

威力はそこそこなのだが、しゃがみガードが不能だけであって連続技にはならない。しかし近距離でキャンセルして出せば裏回りになるので使えないこともない。キャラによっては位置が違ってくるので気をつけて使いたい所だ。

いい間合いから出すと…





裏回りでヒット。キャラによっては不可能なので注意

## キャラ能力表

| 橘右京 修羅 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | D | D | C | D |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | D | A | D | D |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 非剣　ささめゆき［武］ | ↓↙←＋D |
| 秘剣　ささめゆき［武］ | ↓↙←＋斬る |
| 秘剣　ツバメ返し［武］ | 空中で↙↓↘→＋斬る |
| 秘剣　朧刀［武］ | ↓↘→＋斬る |
| 秘剣　天つ風［武］（ため）（開始） | →↘↓↙←＋C<br>A |
| 秘剣　霜風［武］（ため）（開始） | →↘↓↙←＋C<br>B |
| ■武器飛ばし技 | |
| ツバメ六連［武］ | →↘↓↙←→＋BC |

# ▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

## ツバメが飛ばない… 基本戦法

修羅右京の基本的な戦法としては中距離で間合いを計り、立ち中斬りやしゃがみ中斬り



キャンセルで朧刀。中斬りがヒットしたなら強で出したい



遠距離立ち中斬りなどを空振りして…

にキャンセルや空キャンセルをかけて秘剣 朧刀の弱を薦める。これはたいしたダメージはないもののスキなく攻めるという点ではかなりの効果を持っている。もし中斬りが当たったのを確認してからキャンセルをかけられる人は強の秘剣 朧刀を出して大ダメージを狙ってほしい。中斬りを当てるには相手に見切られないように弱斬りなどスキの



スキのない技をガードさせて反撃を誘い…

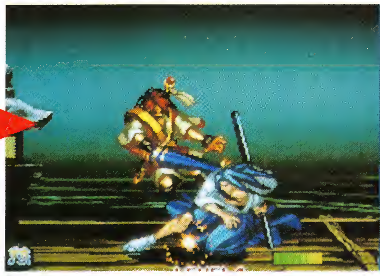


見切りでかわそう。このあとは中斬りから連続技だ

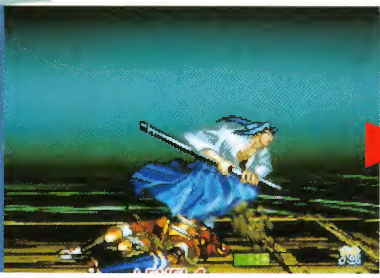
小さい技をガードさせ反撃をしてきた時にこちらが見切りを使ってかわし、すかさず中斬りを出すというものだ。しかしながらこの戦法だけではあまりにも芸がないので、リスクはあるが秘剣 天つ風や霜風を使って2択を仕掛けたり踏み込みからのツバメ返しや踏み込み蹴り（スライディング）などを使ったりするのもよいだろう。対空は強力なのが2つ程ある。まずは近距離しゃがみ強斬りだ。この技は上方向にとてつもなく長く、空中ガードもされないという長所がある。短所は間合いを間違えてスキだらけの遠距離強斬りになってしまうということだ。次はリーチの長い垂直or逃げジャンプ強斬り。これは威力も高く空中ガードをされても反撃を受けにくい。遠めから跳び込んできた場合には立ち中斬りを使っていこう。

## 2択、裏回り、ひっかけ… 対人戦攻略

まず対戦時における闘い方は先ほど書いたように基本戦法が重要になってくるのだがここでは相手をひっかけるための手段を説明しよう。まず相手をダウンさせることができる踏み込み蹴り、下段狙い攻撃、弱と中の秘剣 朧刀などを食らわせたなら相手が起き上がる前にすかさず踏み込



立ちガードできない下段狙い攻撃や…



相手を転ばせたら踏み込みで逆側に回って…

みで裏へ回り込み昇りツバメ返しや不意打ち、下段狙い攻撃、さらには非剣ささめゆきで相手をガードさせておいてそのまま防御崩しからの連続技を使うのもいい。その他、出るまでに少し時間がかかってしまうが密着秘剣 天つ風や秘剣 霜風があるのも覚えておいてほしい。別にこれらのことをすべて起き上がりに裏へ回るのではなく、たまに前から使っていくとさらに相手をひっかけやすくなる。あと、秘剣 朧刀の読み合いでも単発でも空振りキャンセルでも相手が強の朧刀だと思いガードしていてこちらは中で出していた、なんてことがあれば、即座に反応して反撃をしてこない限りガードができる。逆に中だと思い2発ガードした後に反撃しようとしてもこちらが強で出していれば残りの1発が攻撃してくれるので迎撃してくれることもある。修羅の右京はスキだらけの必殺技ばかりなので苦しい闘いをしいられるが数少ないチャンスをモノにして是非頑張って欲しい。



しゃがみガードできない昇りツバメ返し等を使い分けて攻める

## 防御崩しからの攻め

まず入る技で強力なものを紹介すると立ち、しゃがみの強斬り、昇り強ツバメ返しが入る。



遠距離立ち中斬りをキャンセルして…



強朧刀が安定して決まる。押す、引っ張る、どちらでもOKだ

返しがある、連続技の方では中斬りキャンセル強秘剣 朧刀が強力で確実に入る、修羅の右京は防御崩しが前でも後ろでも入るものが同じなので別に気にする必要性はないのだが、自分が画面端にいて相手を後ろへ崩した時のみに強斬りからキャンセルして強秘剣 朧刀が入る。

## お手軽ワンポイント対戦攻略

修羅の右京はどれも必殺技のあとにスキが生じてしまうため使っていけるものは基本戦法に書いたように中斬りにキャンセルを掛けて弱秘剣 朧刀が攻めの中で一番スキがなく効率がいいので是非マスターしてほしい。また、単発で弱朧刀を出してもスキがなく、使える。対空技は昇り垂直or逃げの強斬りが強力なのでこれもマスターしてほしいゾ。

# 橘 右京【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 雲雀

この技は主に相手を固めるのに効果的でダメージはほとんど無いが、密着だと3発入り、さらに相手がのけぞっているので届く位置ならば遠距離しゃがみ強斬りなどの強力な追い討ちを入れることができる。追い討ちは最後の一発だけ入った場合も可能だ。しかしいいことばかりではなく3段目までをガードされたら反撃を受けてしまうので気をつけよう。連続技は近距離立ち中斬りからが使えるがあまり使い所はない。



密着するぐらい近ければ3発ヒットし…



さらに遠距離しゃがみ強斬りやツバメ返しが連続技になる

### 秘剣 ささめゆき・閃

これは、修羅の秘剣 ささめゆきと弱、中、強ともに出だしから隙までほぼ同じなのだが、唯一違う所は一発入れば必ずダウンさせることができ、ダメージもそこそこなので修羅の方より使い道はある。

使い方は最後のけずりや、バクチだが遠距離で相手にギリギリ届かない位置で中斬りなどを空振りキャンセルして出すと、相手が空振りしたと思って何かしらしてこようとした場合、そこに入れることができる。連続技としては使いにくい。



手を出されても吸えることが多いが、跳び込まれると危険

### 秘剣 ツバメ返し

修羅の秘剣 ツバメ返しとまったく変わりはない。弱だと隙はないが当たり判定が小さく、強だと隙があるが当たり判定が大きい。中は弱と強の間といったところだ。基本戦法で紹介するが使い方は若干羅刹の方が使いやすい。

### 秘剣 夢霞

この技は相手の武器を受け止めそのまま反撃するといういわゆる当て身でとてつもなく威力がある。判定は斜め上から真横で、足元や真上にはないので注意しよう。対人対戦での使い所は、よく跳び込みを斬りで攻撃してくる相手やこちらが遠距離で中斬りなど隙の小さい技をガードさせたあと、反撃を試みた相手に狙うのが有効だ。



威力も申し分ない。満たんからここまで減るのだ



斬り攻撃ならジャンプ技をとることもできる

### 秘剣 陽炎

スピードの速い飛び道具である。出るまでは弱、中、強の順に遅いが、どれも出たあとはスキがほぼ無いので先読みされない限り跳び込み攻撃は食らわないという非常に優れた技だ。使い方は遠距離での牽制やキャンセル、空振りキャンセルからが効果的だ。連続技は防御崩しからの攻めの方で紹介することにしよう。また、使用する時は威力も飛行速度も変わらないので出の速い弱を使おう。

## 武器飛ばし技

### 夢想残光霞

この技はガードされたら非常に隙が大きいが、使い所をしっかりと押さえておけば何の問題もない。使い方だが、近距離中斬りにキャンセルして入れたり防御崩しの場合は前後どちらからでも入り、引っぱるからや画面端のみ中斬りにキャンセルして入れることができる。

## キャンセル表

| | A 弱 | B 中 | C 強 | 素 手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ×／○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| 近距離しゃがみ | × | × | × | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | × | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| × | × | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | × | ×／○ | × | × |

## キャラ能力表

橘右京 羅刹

| 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|
| D | D | C | B |
| 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| B | A | C | C |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 雲雀［武］ | ←→＋A |
| 秘剣　ささめゆき・閃［武］ | ↓↙←＋斬る |
| 秘剣　ツバメ返し［武］ | 空中で↙↓↘→＋斬る |
| 秘剣　夢霞［武］ | ↘↓↙←→＋C |
| 秘剣　陽炎［武］ | →↓↘＋斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 夢想残光霞［武］ | →←→＋CD |

押すのあとは立ち強斬りか夢想残光霞に安定させよう。引っぱるの時も同じだが、全キャラ共通のもので



相手を引っ張るのあとは、遠距離立ち弱斬りキャンセルで…



夢想残光霞が連続技になる

## 防御崩しからの攻め

は立ち中斬りキャンセル夢想残光霞が入る。あとは少し歩いて中斬りキャンセル弱秘剣 陽炎が忍者2人と天草に入り、骸羅には近距離立ち中斬りキャンセル弱秘剣 陽炎、そしてしゃがみ強斬りが入り気絶させることができる。また画面端ならば全キャラに骸羅と同じことができるし、気絶するまで秘剣 陽炎を入れることができる。あとはこれらと連続技を組み合わせればさらに強力なので自分なりにもいろいろ試そう。例えば、気絶した相手から半キャラ分離れて弱秘剣 陽炎、少し歩いて近距離立ち中斬りキャンセル雲雀そして最後に夢想残光霞などだ。

## お手軽ワンポイント対戦攻略

まずは飛び道具である秘剣 陽炎を覚えてもらい、あとは遠距離で撃ち、跳んできた所を簡単で威力のある昇り強斬りや立ち中斬りで落とすだけでOK! あとは徐々に基本戦法を取り入れていこう。ちなみに俺は羅刹の右京使いです。よろしく!

## 飛び道具があるぜ〜!! 基本戦法

出の速い斬り技と判定の強いツバメ返しを持つ、というのは修羅でも同じだが羅刹の右京は今までとはうって変わって地上で飛び道具を使えるようになり、ある意味で修羅より強力だ。その飛び道具である秘剣 陽炎はいろいろな所で使っていけるので、この技を使っていった基本戦法を紹介していくことにしよう。まずはオーソドックスだが隙のない飛び道具ということで、この技を弱で放ち中距離などで見てから跳び込んでもこちらは強力な対空兵器であるしゃがみ強斬り、昇り強斬り、昇りツバメ返しで迎撃をする、



相手が陽炎を跳び越してくるなら…



近い間合いではしゃがみ強斬りだ

遠ければ垂直ジャンプ強斬りで返そう

いわゆる「跳ばせて落とす戦法」が可能である。かなり有効なのでメインの戦法にしても構わない。次は秘剣 陽炎を追いかけていく戦法だが、これはおもに固めや2択に使える。追いかけて何をするかというと1つめは雲雀で相手をおさえ込んでいくというもの。相手が反撃しようとしてきてもこの技は出が早いので出す場所さえ間違えなければ、見切りや無敵技以外ではかわせない。2つめは踏み込みで近づいていき立ちガードをしている相手には踏み込み蹴りや防御崩し、回り込みを使っていこう。しゃがみガードをしている相手には昇りツバメ返しをダイレクトに出したり牽制攻撃からワンテンポおいてから出したりすると「ひっかかってくれるんだなこれが」。あとは不意打ちや防御崩し、回り込みを使おう。もし相手がそのまま秘剣 陽炎を食らっていたら踏み込み中斬りで追い討ち。また、相手のガードは踏み込み中に見極めていこう。

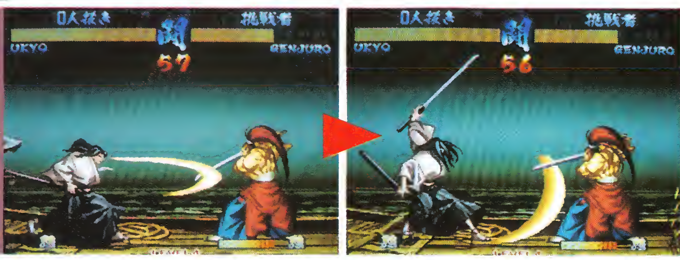


弱の陽炎を踏み込みで追いかけていき…

ツバメ返しなどで攻めていくといい

## 跳ばせて落とせるゾ! 対戦攻略

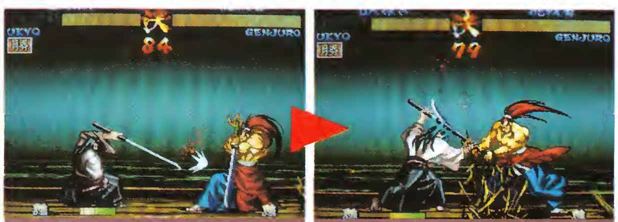
対戦において有効な戦い方はまず右京にとって弱斬りの先端が届く位置、つまり中距離が重要となってくる。これは出が早いうえ隙もなく中斬りでも本当はいいのだが近距離以外は連続技につなげられないので弱斬りの方で攻めるというものだ。では弱斬りを使って何をするかというと空



陽炎を出し、さらに攻め込んでいこう

遠距離立ち弱斬りをキャンセルして…

振りキャンセルやキャンセルで弱秘剣 陽炎を使っての基本戦法が羅刹右京の戦い方だ。近距離においては見切りなどでかわされぬように弱斬りをガードさせて距離を離しつつ秘剣 夢霞や昇りツバメ返しか雲雀でのかためを狙うのもよいだろう。遠距離ではフェイントを混ぜつつ秘剣 陽炎で牽制をしよう。もし遠めから跳んできても立ち中斬りで落とすことが可能だ。あとは相手が気絶した時や隙の大きい技をガードしたならば密着して雲雀からのしゃがみ強斬りか、半キャラ分離れた位置から秘剣 陽炎からのしゃがみ強斬りが強烈だ。また怒りゲージがたまっていたら夢想残光霞が入る。右京は低い地位にあると思うが面白いので皆も修羅、羅刹両方使って居合い斬りの達人になろう。



しゃがみ弱斬りで反撃を誘い…

夢霞。大ダメージを与えられる

# 牙神幻十郎【修羅】

攻略／モリスケ



**テクニカルでやりがいのあるキャラだ！**

身長：6尺（約180cm）
体重：22貫目（約81kg）
武器銘：銘刀・梅鷲毒

## 必殺技徹底解析

### 桜華斬

スピードが速く、スキも皆無に等しいので非常に使い勝手のいい飛び道具。弱ならば連続して出すことも可能で、この技がヒットした直後に立ち強斬りや三連殺をヒットさせることもできる。中間距離での要になる技である。

### 三連殺

弱はほとんど前進せず、強は離れていても画面端以外は裏回りになる。1つ目と2つ目がヒットした時に斬りボタンだけ押すと返しの刃が出る。1つ目と2つ目両方に返しの刃を出せば、最高5回まで斬ることが可能。正面からだと全部入らないことが多いので、5回斬る時は強で裏回りした時のみ狙うように。



牙・角ヒット後斬りボタンで



返し刃が出て、攻撃回数が増えるのだ

### 雫刃

非常に威力の高いコマンド投げ。ガード硬直中の相手も投げることができるので、牽制攻撃キャンセルや桜華斬、五光斬をガードさせた直後に投げることも可能。

### 紅

技が出るまでに時間があるが、出てしまえば画面上に判定が残るのでつぶされても相討ちになる場合が多い。強が最も遅いぶん、威力が高い。



紅は一度出てしまえば、例え幻十郎が攻撃を受けても…



紅の判定は残るので相打ちになってダメージを与えられる

### 桐覇 光翼刃

主に対空技として使う。ただし、無敵時間がないので早めに出さないとつぶされてしまう。ほかに対空がないので多用していきたい。



桐覇 光翼刃を対空に使うなら早めに出す必要がある

## 武器飛ばし技

### 五光斬

あいかわらずガードさせればスキは少ないが、空振りはさすがにスキがある。前作では対空技として使えたが、今回は出かかりが非常に弱くなったので連続技に使おう。

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 桐覇　光翼刃　[武] | →↓↘＋斬る |
| 三連殺　[武] | ↓↘→＋斬る(3回入力) |
| 桜華斬　[武] | ↓↙←＋斬る |
| 雫刃　[武] | ←↓↙＋C |
| 紅　[武] | →↘↓＋斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 五光斬　[武] | →←↙↓↘→＋AB |

## キャラ能力表

| 牙神幻十郎／修羅 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
| | B | C | D | A |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | A | A | A |

## リーチが長くて気持ちいい 基本戦法

牙神幻十郎は攻撃力が高いうえに弱斬りや中斬りのリーチが長くスキが小さい。よって、弱斬りがギリギリ届く間合いで闘うのが基本となる。ここで立ち弱斬り、中斬りにキャンセルをかけての桜華斬や三連殺、紅を出せば非常に強力。ただし、立ち中斬りは相手にヒットするとキャンセルをかけるタイミングが遅いため、空振りにキャンセルをかけて狙った方が有効かもしれない。このような攻めの中で相手が跳び込んできた場合、早めに反応できたら桐覇 光翼刃で墜とし、相手の下に潜り込めそうなら上段蹴りで墜とそう。ただ、上段蹴りは下方向に強い跳び込みに対しては相討ち（または負け）になりやすいので注意しよう。



遠距離立ち弱斬りの先端が当たるような間合いが基本



近い間合いでは相手の真下に潜り込んで上段蹴りを出して落とす

## 三連殺でスーイスイ 対人戦攻略

基本戦法通り、遠距離立ち弱、中斬りをメインに使う。この技にキャンセルをかけて弱桜華斬と弱 or 強三連殺。弱桜華斬のスキはほとんどないが、読まれて跳び込まれるとさすがにマズイので撃ちすぎはダメ。三連殺は弱桜華斬をガードさせた直後が有効。相手がガード硬直中なので、強三連殺の裏回りが見切られにくい。もちろん、裏回りばかり狙っていると相手も学習してくるハズなので、そこは弱三連殺で惑わせよう。また、強三連殺からは返しの刃を2回増やしての通称5連殺も決められるので、これだけはマスターしたい。肝心の組み合わせだが、強三連殺→返し→強三連殺→返し→中三連殺→返し→強三連殺。最後は必ず強に変えること。

相手との間合いが離れ、中間距離になった時は中桜華斬をバリバリ撃ってかまわない。この間合いで跳ばれた時の対空技は、垂直ジャンプ強斬りや着地を狙っての踏み込み雫刃。こちらから間合いをつめたければ踏み込み中斬りで接近するといい。踏み込み中斬りはガードされるとスキがあるが、空振りする分には硬直時間がほとんどないので、わざと当てずに手前に置いておく感じで出そう。

修羅の牙神幻十郎は強三連殺からの5連殺を狙うだけでかなり強い。跳び込みをガードさせた直後や牽制攻撃をガードさせたあとに出すと非常に強力。最後に、画面端に相手を追い込んで強の三連殺の一段目を繰り返して出すと連続技になる。これだけ。途中で桐覇 光翼刃や五光斬に変更してもつながるのでなかなか楽しいゾ！



弱桜華斬をガードさせ、すぐに強三連殺で裏回り攻撃

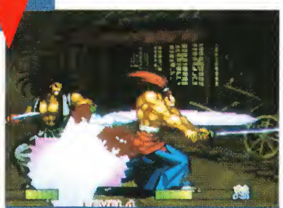


これくらいの間合いでは中桜華斬を連発


この間合いでは垂直ジャンプ強斬りを対空にしよう



跳び込み攻撃や牽制攻撃をガードさせた直後にすかさず…


強三連殺で裏回りを狙う。簡単だが強力な連係だ



強三連殺の牙（ひとつ）を繰り返すと連続で入る

## モリスケ版〜上級者への道〜

今回の五光斬は前回と比べて出るまでが若干遅くなっているので、五光斬歩き（五光斬を連続で出し相手を固め続けるコンビネーション）を通常技で簡単に返されてしまうようになった。が、五光斬をガードさせたあとに牽制攻撃を絡めると返されにくいことが判明。五光斬→牽制攻撃キャンセル五光斬→牽制攻撃とつなげれば返されにくいので、今回は牽制攻撃にキャンセルをかけて歩こう。ただし、キャンセルが少し難しいので練習が必要かもしれないよん。

## 防御崩しからの攻め

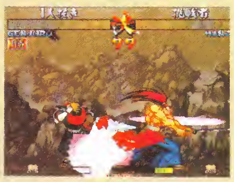
（相手を押す）で崩したあとは強三連殺が入るので、そこから5連続で斬ってやろう。全キャラに入るので安定。

（相手を引っぱる）で崩したあとは、大きい相手にはしゃがみ強斬りキャンセル三連殺、小さな相手には立ち中斬りキャンセル三連殺を入れよう。もちろん5連殺に変えることもできるので美味しい。また、禁断の連続技として後ろに崩したあとに歩いて接近し、近距離立ち中斬りキャンセル弱桜華斬を入れてから歩いて間合いを詰め、再び弱桜華斬。桜華斬を途中で紅に変えても入ったりして楽しい。ただし小さい相手には画面端以外入らないゾ。



強三連殺で裏回りを狙い続けるだけで相手にとってはツライ

## お手軽ワンポイント対戦攻略



幻十郎は、三連殺で走り回っているだけでとても強い。遠距離立ち弱斬りなどで牽制しつつ、スキを見て強三連殺で裏に回り、返し刃を加えて5連続で斬りつけているだけで勝ちやすい。

これを決めるコツだが、まず強で出したあと、レバー入力をせずにボタンを連打すれば2発目まで出てくれる。そのあとは位置が入れかわるので、逆向きに中で入力しよう。2発目が出たと思ったら入力すればいい。やはり、そのまま連打すれば4発目まで出る。最後は4発目が出たと思ったら強で出せばOK。

これに桜華斬を混ぜればさらに効果的。弱か中で出し、追いかけるように強三連殺を出す戦法が強力だ。

# 牙神幻十郎【羅刹】

## 必殺技徹底解析

### 百鬼殺

弱は2回、中は4回、強は6回刀を振る。ガードされると大きなスキができるが、ガード中の相手が反撃すると途中からヒットするので、毎回ボタンを変えれば反撃を受けにくいだろう。

### 三空殺

空中の相手に当てても3回目まで出すことができ、威力も非常に高い。ガードされるとスキが大きいので、牽制攻撃が当たったらキャンセルで出すようにしよう。




牽制攻撃を3～4回連続でヒットさせたあと…




キャンセルで三空殺がつながる。確実にマスターしたい

### 裏桜華・菖蒲

斬りボタンを押しっぱなしで花札をバウンドさせることができ、降ってくる花札はしゃがみガード不能なので非常に使える。この技をガードさせてからの攻めが羅刹のメインとなる。



しゃがみガード不能。ここからの攻めが重要だ

### 紫暮

修羅の紅とほぼ同じ技。使い方も同じで、中間距離でとりあえず置いておき、相手の反撃をつぶすような感じだ。

### 桐覇・光翼刃

修羅の同名技と見た目、使い方も同じ。早めに出しての対空として使用する。しゃがみ強斬り→キャンセル強桐覇光翼刃が強力だ。

## 武器飛ばし技

### 裏五光

目の前に花札の塊を作り出すまでは修羅の五光斬と同じ。相手にガードさせた時はやや硬直があるものの、なんと空振りしても着地までは完全無敵なのだ！　これを利用して、裏五光をわざと空振りして反撃の空振りを誘い、そこに再び裏五光を決める、といった使い方もできるようになっている。




空振りしても下降時の硬直中は無敵

## キャンセル表

| | A　弱 | B　中 | C　強 | 素　手 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | ○ | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | × | × |

| 下段狙い | 牽制攻撃 | 上段蹴り | 足払い |
|---|---|---|---|
| × | ○ | × | × |

| 踏み込み弱斬り | 踏み込み中斬り | 踏み込み強斬り | 踏み込み蹴り | 踏み込み素手 |
|---|---|---|---|---|
| × | ×／× | ×／× | × | × |

## 必殺技コマンド

| ■必殺技 | |
|---|---|
| 桐覇　光翼刃　［武］ | →↓↘+斬る |
| 百鬼殺　［武］ | →←→+斬る |
| 裏桜華・菖蒲　［武］ | ↓↙←+斬り（押しっ放し） |
| 三空殺　［武］ | ↓↘→+斬り（3回入力） |
| 紫暮　［武］ | →↘↓+斬る |
| ■武器飛ばし技 | |
| 裏五光　［武］ | →←↙↓↘→+CD |

## キャラ能力表

| 牙神幻十郎／羅刹 | 攻撃力 | 素早さ | リーチ | 必殺技 |
|---|---|---|---|---|
| | B | C | D | A |
| | 武器飛ばし技 | 武器依存度 | 攻めやすさ | 総合 |
| | C | A | A | A |

## 防御崩しからの攻め

前に崩した時は全キャラに対して三空殺が入る。簡単な割に威力が高めなので美味しいゾ。怒りゲージがたまっているなら裏五光も入る。

後ろに崩した時には大きなキャラ限定で、しゃがみ強斬りキャンセル三空殺が入る。非常に威力が高いので、入れれば勝ちに近づくことができるぞ。それ以外のキャラは崩したあとに間合いが離れてしまうので、立ち中斬りキャンセル三空殺で妥協しよう。

最後に笑える連続技として、後ろに崩してから前進して間合いを詰め、しゃがみ中斬り立ち中斬りキャンセル百鬼殺がつながるぞ。

## お手軽ワンポイント対戦攻略

修羅と比べて必殺技の使い方が難しいので、簡単かつ強力な戦法というのが見つからない。ただし、牽制攻撃からの三空殺は比較的コマンドが簡単で強力なので、これを狙ってもいい。牽制攻撃を連続して数回当ててからキャンセル三空殺で気絶もあるからだ。牽制攻撃の狙い所だが、跳び込んでから連打するのが無難だろう。入ったら三空殺、ガードされたら裏桜華・菖蒲を出したい所だが、コマンドの関係で紫暮になりやすい。跳び込みを見切りでかわして牽制攻撃なども使っていきたい。

## バウンドで勝負 基本戦法

修羅と通常技がまったく同じなので、基本的には遠距離立ち弱斬りと遠距離立ち中斬りをメインに使う。立ち弱、中斬りをチクチク当ててから裏桜華・菖蒲を撃ち、ボタンを押しっぱなしにして裏桜華・菖蒲をバウンドさせる。羅刹の攻めは裏桜華・菖蒲をバウンドさせてからの2択戦法が基本かつ強力だからだ。いかに裏桜華・菖蒲からの攻めを決めるかが勝負の分かれ目になるといえよう。

また、羅刹のみが持つ百鬼殺を立ち弱斬り、中斬りでチクチク攻めている時にまぜてもいいだろう。見た目より判定が長く、強いのだ。ガードされると硬直があるので多用は禁物だが。



リーチがありスキも小さい。キャンセルで裏桜花を出してもいい


裏桜花をガードさせたあとがチャンス。一気に攻め込もう

## 三空殺で華麗に決めろ！ 対人戦攻略

基本戦法に書いた裏桜華・菖蒲からの戦法を詳しく説明していこう。

まずは裏桜華・菖蒲をガードさせ、斬りボタンを押しっぱなしにして花札をバウンドさせる。バウンドしている間、もしくは撃った直後に歩いて間合いをつめる。

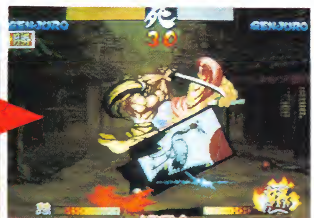
降ってくる花札はしゃがみガード不能なので相手は立ちガードせざるをえない。そこで、立っている相手にすかさず牽制攻撃をピシピシと当てる。すると牽制攻撃を食らっている最中の相手に、降ってきた花札もヒットするのだ。ヒットしたらすぐに牽制攻撃をキャンセルして三空殺を入れれば気絶させることもできるので非常に強力。また、裏桜華・菖蒲ヒット中にはしゃがみ強斬りも入るので、牽制攻撃→裏桜華・菖蒲→しゃがみ強斬り→キャンセル三空殺の超強力連続技もできる。

ただし、この戦法を知っている相手は様々な方法で返そうとしてくる。例えば、退き込みで回避、ジャンプして裏桜華・菖蒲を空中ガード、踏み込み攻撃で反撃、無敵技を出す、などだ。退き込みや空中ガードならばそのまま画面端まで追い込めるのだが、反撃してくる相手だとちょっと厄介。こちらは歩いて（踏み込み）近づくためだ。こういう相手に対しては時々様子を見てガードするようにしよう。

また、裏桜華・菖蒲をバウンドさせた時に間合いが遠ければ踏み込み中斬りで攻めるのがいい。2段技で1発目が立ちガード不能なためだ。タイミングを合わせれば、踏み込み中斬り1発目→裏桜華・菖蒲→中斬り2発目と連続して当たり、ダウンを奪える。この戦法をマスターできれば非常に強力なので、羅刹を使うのであれば是非マスターしてほしいですじゃ。


立ちガードに牽制攻撃を当て…


そこに裏桜花が連続でヒット…


さらに三空殺までつながるのだ


踏み込み攻撃を読んだらガードして反撃しよう


踏み込み中斬り。2発目が空振ったら三空殺が連続になる


裏桜花をガードさせた間合いが遠いようなら…



# 神風拳

## 天界での王座をかけて壮絶なバトルが今はじまる



| ザウルス | 格闘アクション | 274M |
|---|---|---|
| MVS 発売日未定 価格未定 | カセット 発売日未定 価格未定 | CD 発売日未定 価格未定 |

**ザウルスから初登場の格闘ゲームとして期待のかかる『超神拳』が『神風拳』と名を改め、ついにその内容を公開！　今回は3DCGからおこした華麗なグラフィックをまじえシステムと全キャラを紹介しよう。**

ザウルスからいよいよ初の格闘ゲーム『神風拳』がお目見えする。タイトルが示す通り、キャラクターの設定はすべて〝神〟で、空手家やレスラーといった現実に存在するものはまったく出てこない。しかも、その〝神々〟はすべて3DCGでモデルを制作、そこからゲームに必要なモーションを作り上げているので、立体感と動きの滑らかさは抜群だ。

また、このゲームでは空中でバリエーションに富んだ闘いを楽しめる。例えば、空中で相手に攻撃がヒットすると、その場で連続技や必殺技へと簡単につなげることができ、防御側もうまくタイミングを計ることで逆に攻撃をしかけることもできる。

さらに、何といってもこのゲームのウリは天変地異システム。画面下のゲージが上昇し、これがフルになると天変地異を起こすことができ、キャラはその影響を受けてパワーアップする。

## ストーリー

住民のほとんどが〝神〟という天界の統治者であった至高神アークオリオンが天界の他にもう1つ他の世界を造ることにした。そのためには天界の統治を誰か他の神に譲らなければならない。考えた末、アークオリオン神は自分の跡目を継げる神を求めるおふれを出した。これを聞いて名乗りを上げたのがスサノオら百戦練磨の8人の神々たち。彼らはみな天界屈指の実力者であり、彼らが闘うことは、天界で最強の神を決めるのと同じことだった。

それはかつてない壮絶な闘いのはじまりを予感させ、すべての者がことの成り行きを固唾を飲んで見守っていた。しかし、その背後では邪悪な影がゆっくり動きだそうとしていた。

様々な思惑の中で天界全土を巻き込んだ闘いは今まさにはじまろうとしている…。

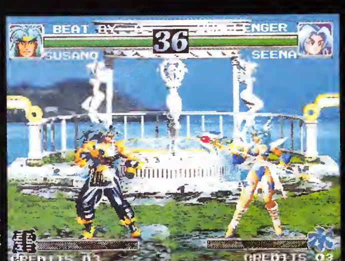
## 基本操作説明

基本的な操作方法は一般的な格闘ゲームとほとんど同じ。レバー左右で移動、上方向でジャンプ、下方向でしゃがみ。レバーを相手方向に素早く2回でダッシュ（空中でも可！）、相手と逆方向に素早く2回でバックステップ、レバー相手方向＋C or Dで投げ。

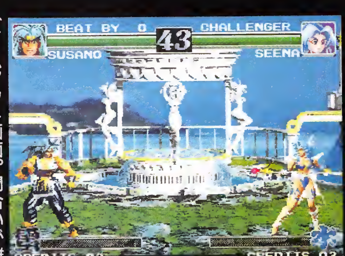
ボタンはAが弱パンチ、Bが弱キック、Cが強パンチ、Dが強キックとなっている。

## 拡大・縮小システム

このゲームでは空中でのバトルのスピード感を生かすために、キャラの間合いに応じて画面が拡大・縮小する。




ズームイン画面。間合いが近くなるとキャラが大きくなる




ズームアウト画面。間合いが離れると画面が縮小

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。

# 特殊操作

特殊操作にはいわゆるコマンド通常技のようなものが多く含まれており、玄人好みのつくりになっている。内容は投げ、空中での攻撃、ゲージを満タンにすることで発動する天変地異システムと大きく3種類にわかれる。

## 確実投げ

→↘↓↙←＋C

相手が受け身をとることができない投げ。入力が少し難しいが、確実にダメージを与えることができる。

## 投げ受け身

↑↖←＋A or C

相手に投げられた時にこのコマンドを入力すると受け身をとることができ、体力ゲージの減りが格段に違ってくる。

## 前進攻撃

→＋C or D

前に進みながら相手にパンチ、キックを浴びせることができる。

## 吹っ飛ばし攻撃

→＋BC同時押し

この攻撃をヒットさせると、相手を通常攻撃よりも遠くへ放物線を描いてふっとばすことができる。放物線の上昇途中で相手が壁にぶつかった場合は跳ね返るので、戻ってくるところに追加攻撃を与えることもできる。




## 特殊ジャンプ攻撃

↗＋AB同時押し（上昇）
↘＋AB同時押し（下降）

この攻撃には上昇と下降の2種類があり、空中で入力すると、ジャンプ攻撃を繰り出すことができる（上昇攻撃のみ地上からでも可）。また、ヒットすると相手の頭の位置で移動が止まり、空中連続技に持ち込むこともできる。

## 連続ガード

→←

相手の攻撃をガードした硬直時に入力すると連続ガードが成立。この状態ではガード後の硬直がなく、通常攻撃での反撃が可能になる。また、この状態でさらに連続ガードのコマンドを入力すると、必殺技での反撃もできる。

## 天変地異システム

ABC同時押し

ABCボタンを押し続けると画面下のゲージがたまり満タンになると天変地異が発動。これにより各キャラクターは設定されている属性（雷、火、風、水）に応じたパワーアップをする（パワーアップの詳細は次号以降で紹介！）。発動時には通常の必殺技などもその影響を受けてパワーアップ。しかも、天変地異発動時しか繰り出せない必殺技もある。また、天変地異は一定時間が経過するか、必殺技を一度使用すると終了する。

## 連続技コマンド

このシステムは特定の通常技を組み合わせた連続攻撃から必殺技が出せるというもの。

このシステムによる必殺技はキャラによって異なるが、それぞれ2つずつある。組み合わせはパンチ攻撃→パンチ攻撃→キック攻撃→パンチ攻撃→AB同時押しとキック攻撃→キック攻撃→パンチ攻撃→AB同時押し。ただし、パンチ、キックの強弱はキャラによって決められている。

またこのシステムによる必殺技は通常のコマンド入力式の必殺技を使ってキャンセルすることができるので、必殺技から必殺技という高度な連続攻撃も可能だ。



連続攻撃！　まずはレバー上方向でジャンプ

レバー進行方向2回で空中ダッシュ

ダッシュ中にレバー斜め方向＋ABで上昇攻撃がヒット



連続攻撃！　相手ジャンプ中にスキあり＝

レバー斜め方向＋ABで上昇攻撃。これがヒットすると…

必殺技が繰り出せる！



主人公スサノオの必殺技が炸裂



必殺技を浴びて宙に舞うシーナ

# 全キャラクター紹介



## 破壊神 スサノオ

### 邪悪な龍が汚れなき魂を得て神将として生れ変わった

基本的にバランスのとれた万能型のキャラクターで、誰にでも扱いやすい。強いて短所をあげるとすれば特に秀でたところがないというところ。



スサノオ登場デモ



スサノオの必殺技。残念ながら詳細は不明

## ストーリー

天界がアークオリオン神によって、創造されてからまだ間もない頃、1匹の巨大な黒い龍が現れ、破壊の限りをつくした。龍の力は凄まじく、その一息で山をも吹き飛ばし、口から吐き出す炎は湖を一瞬にして蒸発させた。神すら焼き尽くす地獄の業火を吐く龍を相手に、天界の至高神アークリオンは自ら闘いを挑んだ。その闘いは苛烈を極め、天照神界のすべての地形を変えてしまうほどのものだったという。その長い闘いの末に龍を打ち倒したアークオリオン神は、肉体を粉砕され、魂だけになった龍にある神罰をくだした。

「お前と私が闘っている間に、多くの悪しき者どもがこの世界に舞い降りたようだな。そうだ、お前には神将になってもらおう、お前が破壊したこの世界のために神として尽くしてもらうぞ」

龍はアークオリオン神の力で神として再び生を受けた。そして天界で悪しき者どもを滅ぼす旅を課せられた。だが、彼にとってそれはさして問題ではなかった。闘いこそ彼の望みでもあり、破壊こそ彼が存在した理由だったからである。

そしてまたたく間に彼は悪しき者どもを滅ぼし、アークオリオン神の前に現れた。その時には彼の体からは龍だった頃の邪悪さは失われ、神将としてふさわしい気配が備わっていた。アークオリオン神は彼を祝福し、彼にふさわしい名を与えた。黒き天馬を駆りし神将・スサノオと…。のちに彼は天界全土の統治権をめぐって幾多の神々が闘いはじめ、知らず知らずのうちにその闘いに巻き込まれていくことになる。

| | |
|---|---|
| 名　前 | ●スサノオ |
| 神　名 | ●破壊神 |
| 年　齢 | ●1025歳 |
| 性　別 | ●男 |
| 身　長 | ●183 |
| 体　重 | ●82 |
| 趣　味 | ●闘うこと、旅をすること |
| 家族・友人 | ●アークオリオン神、クシナダ（アークオリオン神の娘） |
| 好きな物 | ●御飯（食い物全般）、特にクシナダの手作りの料理 |
| 嫌いな物 | ●辛い食べ物 |
| 神として | ●破壊神としての在り方について、答えを求めている |



## 斉天大聖 孫悟空

### 100年鎮座し続けた神がついに自慢の如意棒を振るう



如意棒を使ったリーチのある攻撃をおこなうことができ、相手を寄せつけず闘うことができる。

## ストーリー

「つまらねぇなぁ」

眼下に広がる天界の風景を眺めながら、男はため息を漏らした。男がいるのは天界でも1、2位を争う高さを持つ霊峰「火華山」。その頂上に鎮座し酒を片手に眼下の風景を眺めていた。

「まったくここんとこ妖怪も魔族もとんと出てこねぇな。静かすぎてちっとも面白くねぇ」

この男の名は孫悟空。アークオリオン神に神将の位を授けられた、12神の1人である。彼はこの火華山の上で天界に害をなす者を見張り、退散させることをアークオリオン神に義務づけられていた。それ以来100年ほど火華山に鎮座していたが、最近は暇を持て余していた。数年前なら天界に入り込もうという邪悪な妖怪どもがいたが、ここ20年ほどは静かなもので、自慢の如意棒を振るう相手がいなかったからだ。

「あーあ、なんか凄いことが起こらねーかな」

再びため息を漏らした。その時不意に雷鳴が轟いたかと思うと、雲を貫いて一条の光が遥か西の地につき刺さり消えていった。孫悟空はあまりの一瞬の出来事に呆然と眺めていたが如意棒を手に立ち上がり、光の消えていった空を見上げた。

「何かが…起ころうとしているのか」

それから数日後、アークオリオン神からの使いが孫悟空の元にやってくる。天界をかけた闘いの幕が上がろうとしていた。

「おもしろい、何が起こるのか最後まで見届けてやるぜ!!」

そして斉天大聖・孫悟空は火華山を後にした。

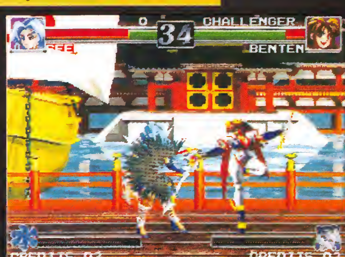
| | |
|---|---|
| 名　前 | ●孫悟空 |
| 神　名 | ●斉天大聖 |
| 年　齢 | ●824歳 |
| 性　別 | ●男 |
| 身　長 | ●176 |
| 体　重 | ●76 |
| 趣　味 | ●悪い奴を懲らしめること |
| 家族・友人 | ●スサノオ（ライバルだと思っている） |
| 好きな物 | ●バナナ |
| 嫌いな物 | ●犬！（特に弁天のところのでっけぇ犬＝風牙） |
| 神として | ●そろそろ化け物から天界を守ることにも飽きてきて旅に出たいと思っている |



## 福の神 弁財天

### その美しさとその福が風の魔獣をも手なづける

素早い攻撃を得意とし、連続技などを組み立てやすいキャラ。ただ、相手に与えるダメージが少ないのでどれだけ手数を与えられるかがポイントになる。



弁天VSシーナ。背景は弁天ステージ

## ストーリー

弁天は今、一匹の魔獣と対峙していた。全身を銀色の体毛に覆われた獣で、3本の美しい尾を持っている魔獣である。魔獣は体毛を逆立て、今にも飛びかからんばかりに唸り声を上げていた。

「そんな怖い顔しないでさ、仲良くしようよ」

対する弁天はさして驚きもせずに、魔獣との間合いを縮めていく。突然、魔獣が唸るのを止め、その場にかがみこんだ。その刹那、魔獣の姿がその場からかき消える。

「消えた！」

視界から消え失せた魔獣を求めて弁天が辺りを見回す。その弁天のすぐ脇を銀色の突風がかすめていく。慌てて飛びすさる弁天の着物の肩に鋭い裂け目ができていた。その下の肌に赤い筋が浮かび上がる。

「何!?」

体制を立て直し、拳を構える弁天の周りを、魔獣は銀色の疾風と駆け回る。その姿を見て弁天は不敵な笑みを浮かべた。

「さすがに簡単にはいかないわね、ふふふ…そうでなくちゃ張り合いがないわ。絶対に私のものにしてやるから！」

弁天が地を蹴り宙を舞う、魔獣が咆哮を上げて飛びかかる。そして闘いがはじまった。

＊

数日後、アークオリオン神の王宮で催された宴の席に、美しい姿で現れた弁天の傍らには銀色の魔獣がつき従っていた。美女と美獣の組み合わせは宴の注目の的になり、アークオリオン神ですらも感嘆の息をついた。

「あなたは私の宝よ、ねぇ風牙」

銀の髭を撫でながら弁天はにっこりと微笑んだという。これはのちに天界全土を揺るがす闘いが起こり、美しい天照神界を守るために闘おうと弁天が決意する数年前の出来事である。

| | |
|---|---|
| 名　前 | ●弁財天（弁天） |
| 神　名 | ●福の神 |
| 年　齢 | ●521歳 |
| 性　別 | ●女 |
| 身　長 | ●167 |
| 体　重 | ●64 |
| 趣　味 | ●美しいものを集めること。自分の宝を見せびらかして自慢すること |
| 家族・友人 | ●風牙（風の聖獣）、毘沙門天（兄） |
| 好きな物 | ●美しいもの（それがどんなものでも手に入れる） |
| 嫌いな物 | ●醜いもの！　汚いもの！ |
| 神として | ●まだ、福の神として自覚していない。まだ、「福を与える」よりも「福を手に入れる」方に偏っている |

※弁財天の画面写真はデザイン変更前のものであり製品版とは異なります。

# 神風拳


華麗なジャンプ

2体を操ることが可能なので、通常のキャラには不可能な攻撃ができる。操作には慣れが必要だが、使いこなすとトリッキーな闘い方が楽しめる。



## 風神ネネ
## 雷神チチ
## 雷と風を自在に操り わずか数刻で敵をなぎ倒す


チチ、ネネはABCDバタン同時押しでキャラが入れ替わる


チチ、ネネVs孫悟空

### ストーリー

森へ入る道の真ん中で2人の少女が首を傾げて悩んでいた。
「こまったねー」
「どうしよっかー」
2人の目の前には薄汚れた木の立て札が立っていた。そこにはお世辞にも綺麗とはいえない文字でこう書かれている。
“盗賊に注意”
どうやら盗賊が出ているようで、2人はそれで悩んでいるようだった。それでもしばらくして、立て札を越えて歩き出した。緊張しているかと思いきや、何やら談笑しながら悠々と歩いていく。すると案の定、騒々しい音とともに左右の茂みから複数の人影が現れた。
「おっと、ちょっと待ちな」
2人の前に立ちふさがったのは、牛の頭を持つ魔神だ。他にも片目を眼帯で隠した半魚人や、上半身をはだけた筋肉質の鬼神もいる。総勢20人の盗賊団だ。普通ならここで悲鳴が上がるのだが、少女2人はむっつりした顔で立ち尽くしている。
「ワンパターンね、どうしてあなたたちみたいな神はみんな同じ格好をしているの!」「つまらないわ、これでは私たちがせっかく出向いた意味がないわ!」
悲鳴の代わりに出た言葉は山のような文句だった。
「お、お前ら…怖くないのか?」
おかしな2人に底知れぬ恐怖を感じた牛頭の魔神が、怪訝な顔をしてあとずさる。それを見て彼女らは笑みを浮かべて名乗りを上げた。
「天の王より賜りし、位は神将、雷を統べる者、我が名は雷神!」
「天の王より賜りし、位は神将、風を統べる者、我が名は風神!」
稲妻が轟き、疾風が大気を揺るがす。そして数秒後、意気揚々と道を歩く2人の姿があった。
「アークオリオン様のところに着くまでに、どんなところがあるか楽しみだわ」
「ほんと、楽しみだわ」
彼女らが王都「天竺」にたどり着く頃、全天照神界を揺るがす闘いがはじまる。その闘いにおもしろそうだからという理由で関わろうとは、今の2人には知るよしもない。

| | |
|---|---|
| 名前 | ●チチ |
| 神名 | ●雷神 |
| 年齢 | ●312歳 |
| 性別 | ●女 |
| 身長 | ●87 |
| 体重 | ●46 |
| 趣味 | ●いたずら |
| 家族・友人 | ●酒の神の少年（天地）<br>カラス天狗の疾風 |
| 好きな物 | ●お父さん。渋いお茶 |
| 嫌いな物 | ●お酒を飲んだ時のお父さん |
| 神として | ●まだ幼いと周りからよくいわれる。<br>それが悔しいので早く大きくなりたいと思っている。 |

| | |
|---|---|
| 名前 | ●ネネ |
| 神名 | ●風神 |
| 年齢 | ●312歳 |
| 性別 | ●女 |
| 身長 | ●87 |
| 体重 | ●46 |
| 趣味 | ●いたずら |
| 家族・友人 | ●火の神の少女（火帆）<br>風の精霊シルカ |
| 好きな物 | ●お母さん。甘いお菓子 |
| 嫌いな物 | ●歌い出した時のお母さん |
| 神として | ●お父さん、お母さんのような立派な神将になりたいと思っている |



## 死神イグレット
## 400年前の根みをはらすべく 死を司る神がスサノオを追う

孫悟空と同じくリーチのあるキャラだが、さらに鎌を使った広範囲の攻撃ができる。しかし単発的な攻撃も多く、隙も多い。

### ストーリー

この天照神界に存在する神々の中で疎まれる神はいくつかいるが、最も嫌われているのは死を司る神イグレットであろう。イグレットは天界で死んだ者の生前のおこないを見て、然るべきところへ導く使命を持っている。そのいく先は転生か虚無かのどちらかである。死神は自分の使命に対しては非常に厳格で、使命の邪魔をしようものなら容赦なく攻撃する。

＊

「またか…」
1人の神の死体を見つめながらイグレットはため息をついた。足元には何か物凄い重量の物につぶされたような死体が横たわっていた。おそらくこの土地の守護神だろう。何と闘ったのか手に持つ両刃の剣は大きく欠けている。だが、イグレットにとってこの神が誰であろうがどんな死に方をしようが興味はなかった。
「魂がない…なぜだ？」
イグレットの興味は魂の方にあった。だが、ここの死体には魂が存在しない。普通なら死体のそばに導くはずの魂が浮かんでいるはずなのだ。「おかしい、これで魂が失われた死体が5体目だ」
（まるで、600年前の闘いの時みたいですじゃ）
イグレットが持つ大鎌・オペロンが懐かしそうに振動する。
「600年前だと？」
いぶかしげな顔をしてイグレットがオペロンを問いただす。大鎌は笑うようにカタカタと震えると語りはじめた。（まだワシがこんな姿をしていない時じゃ、お前も聞いたことがあるじゃろ、黒竜とアークオリオン神の闘いを）
イグレットが誕生する400年前のことだ。何しろ天界の地形を変えるほどの闘いだったらしい。確かこの闘いで、転生前の自分が死ぬはずだった。
「ああ…聞いたことはある。俺が前世で死んだのも、その闘いが原因らしいからな」
自分が死んだことを考えて、少し思いをめぐらす。そんなイグレットがおもしろかったのか、オペロンはより激しくカタカタ震えた。
（お前さんは運がよかった方じゃよ、あの黒竜が吐く業火で死んだものは魂すら残らんかったからな。お前さんは黒竜の鉤爪で引き裂かれたから転生できたんじゃよ）
「何…それではこの死体も、黒竜の業火と同じような力で殺されたというのか？」
（わからん。が、天照神界に住む者の仕業ではなさそうじゃなぁ）
オペロンの言葉にイグレットは少し考えると、意を決したように立ち上がった。
「魂を消す力だと…そんな力は許さん。必ず見つけ出して裁きを与えてやる」
その後イグレットは黒竜の転生であるスサノオを追って、天界の跡継ぎをめぐる闘いに関わることになる。

| | |
|---|---|
| 名前 | ●イグレット |
| 神名 | ●死神 |
| 年齢 | ●719歳 |
| 性別 | ●？ |
| 身長 | ●191 |
| 体重 | ●78 |
| 趣味 | ●仕事、編み物 |
| 家族・友人 | ●オペロン（鎌）、人魚姫のシーナ、<br>黒猫のミーシャ |
| 好きな物 | ●紅茶 |
| 嫌いな物 | ●お酒 |
| 神として | ●魂を導くのが私の使命、<br>この仕事には誇りを持っている |

## 酒の神 酒天童子

体が大きく力の強いパワー型のキャラクター。スピードこそ遅いものの一発一発が大きいため、一発逆転的な闘い方ができる。



## 呪いから息子を救うため 打倒覇王を亡き妻に誓った

### ストーリー

酒の神・酒天童子が今年できたばかりの神酒をアークオリオン神に届け、急ぎ家路についた日のことだった。その日は空もどんよりと曇り今にも雨が降りそうな天気だった。そんな空の下を酒天童子はひた走っていた。
「嫌な予感がする」
家に近づくにつれて妙に嫌な予感が膨れ上がってきていた。
「何だ。なぜこんな予感を覚えるのだ!」
予感を打ち消すようにひた走った。そして家が見下ろせる丘にたどり着いた時、予感は的中したことを彼は知った。「家が…燃えている!!」
叫び出しそうになるのを堪えて一気に丘を駆け降りる。家には親しい友人の土地神が息子を預かってくれているはずなのだ。丘を転がり落ちるように駆け降り、開かれた門をくぐり抜けた。
「……!」
家はもう手のつけようがないほど燃え上がっており、その前には土地神・瑠璃天が、大き目の瓢箪をおなかに抱えるようにして倒れていた。酒天童子は急いで駆け寄りその胸に耳を押し当て、生きていることを確認すると、腰の瓢箪に入った神酒を瑠璃天の口に流し込んだ。神酒は万病に効く酒である。瑠璃天は何度か苦しそうにむせると、薄目を開けて酒天童子を見た。
「悪魔が襲ってきて…神酒を…あの子が…呪いをかけられて、お酒に」
そういうと瑠璃天はおなかの瓢簞を酒天童子に渡した。震える手で受けとった瓢簞はちゃぽんと酒の音がした。中に呪いをかけられた息子が変わり果てた姿で入っているのだ。
「息子よ…」
深い悲しみの慟哭が辺りに響く。手の上に乗る瓢簞を見つめながら、彼は喉の奥から漏れる唸りをとめることはできなかった。
「もう少し早く戻っていれば…」
拳を何度も地面に叩きつけ、目の前で激しく燃え上がる我が家を見つめた。その彼に何か冷たい物が触れ、はっとして空を見上げた。空からは白い粒がひらひらと舞い降りてきていた。
「雪か…冬帆すまない…」
百年前に他界した妻、冬帆の面影が降りしきる雪の中に見えた気がした。酒天童子は空と手の中の瓢簞を交互に見つめ、そして意を決するように吠えた。
「冬帆よ、俺は息子を助けるためなら、天界の覇王にも立ち向かおうぞー」

| | |
|---|---|
| 名前 | ●酒天童子 |
| 神名 | ●酒の神 |
| 年齢 | ●2034歳 |
| 性別 | ●男 |
| 身長 | ●193 |
| 体重 | ●86 |
| 趣味 | ●酒、将棋、喧嘩 |
| 家族・友人 | ●酒の神の少年（天地）、神王アークオリオン、破壊神<br>スサノオ |
| 好きな物 | ●気の合う友と酒を交わすこと。息子の成長 |
| 嫌いな物 | ●うじうじした奴 |
| 神として | ●酒は万病の薬。うまい酒を作り続ける |

## ストーリー

「なぁあ〜んにもないじゃないぃ」
シーナは足ひれをばたつかせながら自分のすぐ横を泳ぐ妖精ウンディーネのルンを睨みつけた。ルンは驚いたような顔をしてシーナを見る。
「何で私を睨むのよ、シーナがきたいっていったんじゃない！」
「あれ、そーだっけ？」
シーナは猛然と抗議するルンを尻目に辺りに目を向けた。そこはシーナが住む海神王ネプチェーンの国では禁断の洞窟とされているところで、昔からこの洞窟には恐ろしい竜が住んでおり、近づく者を丸呑みするという伝説があった。だめといわれればいきたくなる性分のシーナは、嫌がるルンを引きずって、とうとう洞窟の奥まできてしまっていた。「それにしても広いわねー」
洞窟の奥は行き止まりになっており、海王のお城が入るほど広い空間がぽっかり空いていた。
「あれ？ なにかしら」
ルンが空間の中央を指さして声を上げた。見ると何か光る物がある。
「いってみよう」
中央に近づくと、それが3又の槍だとわかった。ただ普通と違うのは、その槍が洞窟の4方から伸びている鎖で固定されていることだった。

「新しい漁の方法かしら？」とんちんかんなことをいうシーナを黙殺してルンは槍を固定する鎖を見る。
「ただの鎖じゃない、神鉄の鎖だわ…おそらく封印じゃない」
「ふーん。おと一様、そんなこといってなかったけどなぁ」
興味を持ったシーナが槍に触れようとすると突然、槍がまばゆい光を発した。あまりのまぶしさと、突然の出来事にシーナはしばし目を閉じて身構えたが、何も起こらなかった。恐る恐る目を開けると、いつの間にかシーナは1人まばゆい空間に立っていた。
「ここはどこ？ ルンは？」
「お前は何者だ」
まるで頭に直接語りかけるようにしわがれた声が響く。
「あなたは誰？」
シーナは声を上げて辺りを見まわすが誰もいない。声はなおも彼女に語りかけてくる。
「我は神槍リヴァイアサンなり、汝は我を望む者か？」
「リヴァ…なんですって？」
「我は神槍リヴァイアサンなり、汝は我を望む者か？」
「リンリンさんだー」
「ちがーうー 頼む、頼むからリヴァイアサンといってくれ、いってくれたらあとで何でもいうことを聞いてやるから！」
シーナのあまりの物覚えの悪さに苛立ったのか声のトーンが上がる。
シーナは顎に手を当て、目を閉じて少し考えた末に口を開いた。
「リヴァイアさん？」
「…まあいいか…」
シーナがすまなそうにいうと、声の主は疲れきった口調で答えた。それを聞いてシーナは嬉しそうに手を差し出した。

「それじゃ、さっきの槍を私にちょうだい、あれ結構気に入っちゃった」
「なぁにぃー！」
リヴァイアサンが慌てたように声を出す。
「いやだっていうの？ さっきいったじゃない！ 何でもいうことを聞いてやるって」
「う…」
しばしの沈黙の後、リヴァイアサンは覚悟を決めたように口を開いた。
「わかった。お前を我が主として認めよう」
そういうなり再び辺りを閃光が包む。そしてシーナは元の洞窟にいた。そばにはルンもいる。
「ねぇ、今の光見た？ 何だったのかしら」
どうやらルンにとっては一瞬の出来事だったらしい。シーナは目の前の槍に手を伸ばし思い切って引っ張ってみた。すると槍を固定していた神鉄の鎖がまるで砂が崩れるように砕け散り、シーナの手に何の違和感なく収まった。
「…シーナ、どうしたのそれ」
「リヴァイアさんよ、この槍の名前は、さあ帰ろ」
嬉しそうに洞窟を引き返すシーナの後ろ姿を見ながら、ルンは思い出していた。リヴァイアサンといえば海王の国に伝わる伝説の武器である。
「ち、ちょっと待ってよ、シーナー」
そんな凄い物とはつゆ知らずブンブン振り回しながらシーナは洞窟を後にした。
まだシーナが戦士として目覚める前のことである。

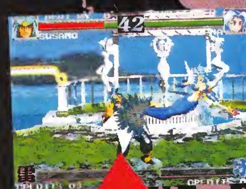


# 無邪気な振る舞いゆえに伝説の武器が心をなびかせた

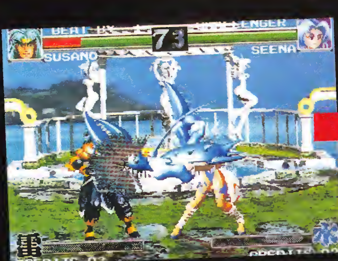
## 人魚姫 シーナ

リ…はないが広範囲に攻撃する…とができ、移動のスピードも早いキャラ。人魚の特性を生かして尾ひれなどを使った攻撃ができる。

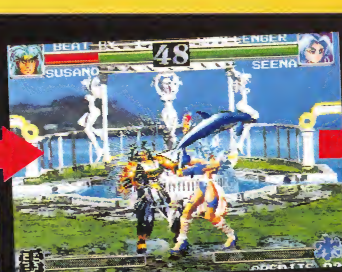
名前 ●シーナ
神名 ●人魚姫
年齢 ●519歳
性別 ●女
身長 ●175
体重 ●57
趣味 ●冒険
家族・友人 ●海王神ネプチェーン（父）、海の精ルン、死神イグレット
好きな物 ●さんま、まぐろ、わかめ
嫌いな物 ●いか、たこ、なまこ
神として ●神としての仕事はしばらく父親にまかせて、しばらく地上を散歩するつもりらしい



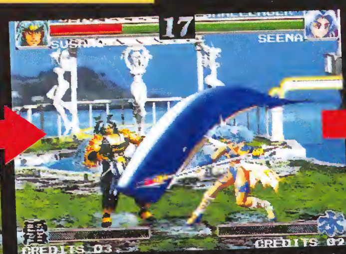
必殺技。足が尾びれに変わり相手を蹴りつける。シーナの足はこの時、本来の姿になる。



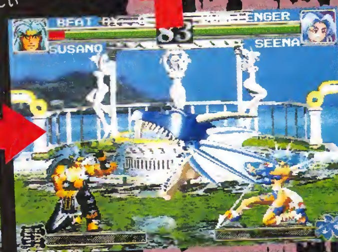
シーナの大パンチ攻撃。カニが出現しハサミで攻撃



シーナの弱パンチ攻撃。イルカが出現し、尾びれで攻撃



シーナのレバー入れ強パンチ攻撃。大きなクジラが出現し攻撃



シーナの飛び道具。竜の頭が出現、相手に飛ぶ。この弾はランダムで別の形に変わる

## ストーリー

天界の東の端に、白仙峰と呼ばれる険しい渓谷がある。めったに訪れる神もいないこの場所に、天界で最も美しいといわれる滝がある。その滝の名は「白刃の滝」と呼ばれ、まるで白い刃が流れるような美しさから、そう呼ばれた。
白刃の滝の滝壺に釣り糸を垂らす1人の老人がいた。老人の名は紊天、天界においては唯一貧乏を司る神である。今日も一日、何もすることがなくただ茫然と暮らしていた。「おかしいのう。今日は全然魚がおらん」
身を乗り出して滝壺を眺めても、魚の影が1つも見えず、紊天はぼさぼさの髪をかきながら、今日の飯はどうしようか考えていた。
「ふむ、今日は桃でも食うとするか」
滝壺からしばらく歩いたところに、桃の木が立ち並ぶ林がある。そこは桃源郷と呼ばれ、桃の木の精霊が住む土地で、紊天はよく桃源郷の桃を食べにいき、そこの精霊たちにいたずらして、嫌がられていた。
「わ、紊天よ、みんなー紊天がきたわよ」
何だがえらい嫌われ方である。それもそのはず、桃の精霊は女性だけで、紊天はお尻を触ったりする、すけべ爺として嫌われている。紊天がくるとほとんどの精霊が、遠くに避難していなくなってしまうのだ。
「おはよう、紊爺」
1人の精霊が笑顔で近寄ってくる。彼女は桃の精霊で名を花梨という、変わり者の精霊で紊天が来ると自分を守護する木の桃を差し出して、代わりに異国の話を聞きたがる。紊天のことを紊爺と呼んでいた。
「おお、花梨か、今日も美人じゃのう」
いうが早いか花梨のお尻を触る紊天、すかさずその手をつねる花梨、ほとんど挨拶のようなものである。花梨は桃を紊天に渡すと紊天の横に座った。
「今日はどこの話しを聞かせてくれるの？」
「そうじゃな…」
桃を食べるのも中断して、紊天は遠くを見つめるように考えた。そして、紊天がこの土地に住む遥か前、天界中を旅した記憶から、1つの記憶をほじり出した。
「あれは…そうじゃ、北の海神のところを訪れた時のことじゃ…」
話しはじめた紊天はとても楽しそうに笑った。
3日後、紊天はぶらりと旅に出る。その時、紊天は花梨に「こんどの旅は久し振りに楽しそうだ」といったらしい。

# 茫然と暮らしていた老人が遥か昔の記憶を元に旅に出た

## 貧乏神 紊天

多少慣れが必要だが、他のキャラにはない独特の攻撃方法（逆立ちして蹴るなど）で、相手を翻弄して闘うことができる。



名前 ●紊天
神名 ●貧乏神
年齢 ●5072歳
性別 ●男
身長 ●121
体重 ●61
趣味 ●盆栽、魚釣り、ふらり旅
家族・友人 ●神王アークオリオン、桃の精霊の花梨
好きな物 ●美しい女性のお尻、桃
嫌いな物 ●特にないと思う
神として ●貧乏神の仕事、それは美しい女性のお尻を触ることと思っている



# 驚愕の大容量と 美麗なグラフィック!! シューティングゲームの 域を越えた神秘の世界

PULSTAR

## 『PULSTAR』の 徹底攻略も、今回で4回目。最終面も目前の ステージ6を攻略。

徹底攻略　題4弾　攻略／DSP－たろりん

| エイコム | | シューティング | | 305M | |
|---|---|---|---|---|---|
| MVS | 発売中 ¥88,000 | カセット | 発売中 ¥32,000 | CD | 発売中 ¥8,800 |

## STAGE 6 THE TERMINATORS

このステージあたりから、ザコの弾の数が凄まじくなり、非常に難しくなる。特にノーミスでこのステージまでくると、思わず泣きそうになってしまうほどだ。ボイジャーでうまく防ぎながら進んでいこう。

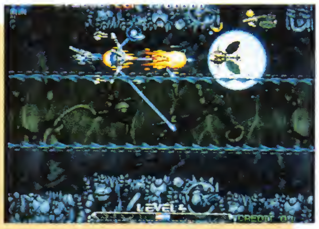
### 前半

最初のエリアでは、前のステージと同じように池のように水がたまっている。上側の水は左に、下側の水は逆に右に流れていることを覚えておこう。ここでは、上からアハンが6匹出てくる。ショットを連射するか、ためショット（パワーは中途半端でいいから、とにかく速射する）で破壊していこう。出してくる大量の弾はすべてボイジャーで防いでしまおう。

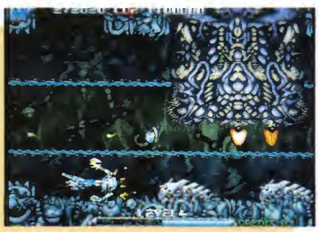
### 狭い道に注意

道が狭くなっているところでは、壁にヨネが2匹、地面上にイモムシ状の敵・ツミが2匹。このツミが厄介で、自機が近づくと分裂して攻撃してくる。分裂後の破片は飛ぶスピードが速い上に非常にカタいという強敵。そのため、分裂される前に破壊することが重要だ。ヨネは、出してくる弾をボイジャーで防いでいれば問題ではないので、破壊するのはあと回しにしよう。

再び通路が開けると、上にヨネが2匹。イオがあれば、自機を下に置いたままイオを右上に向けて撃とう。こうすれば下から出てくるアハンにも対応しやすい。イオがない場合、画面の前の方で素早く上に移動し、ヨネの正面に移動して撃とう。アハンの弾は結構ボイジャーで防ぎやすいので安心。



水には流れがあるので気をつけよう



ツミは分裂される前にためショットで

### 破壊不能のギルバート

無敵の障害物・ギルバートは、道が開いた時に素早く前に抜けよう。この時ショットのためを作っておくように。そして、直後に出現するアンドレにためショットを最大パワーで撃ち込んで速攻で破壊しよう。こいつを残すと小型のザコをたくさんばらまいて手に負えなくなってしまう。わざと残してザコで点数を稼ぐこともできるが、ここは通路が狭いのでやめておいた方がよい。

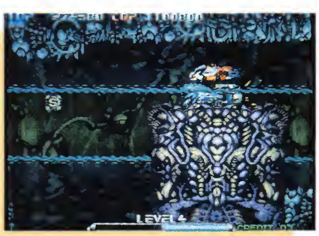
上下のパイプからザコが出てくるところは、ギリギリまで画面の一番左で粘ってスコアを稼ごう。この時さりげなくイオを左に向けておくと、前に抜けたあともザコを撃ててお得。次のギルバート3連



イオを右上に向けてヨネ（砲台）を撃つ



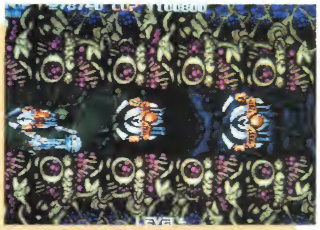
強敵アンドレを出現と同時に破壊

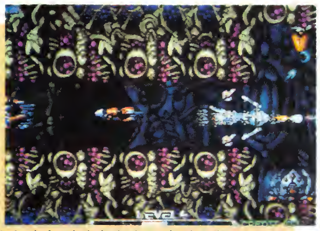


ギルバートを抜けつつためを作る

地帯は、1つ目のギルバートが左端にくるまで待ち、道が開いた時に一気に右に移動すると、簡単に抜けることができるぞ。

　このエリアの最後は、上のヨネと、下のゴンベから出てくるザコの複合攻撃。上のヨネが手強い。壁のうしろに隠れているので撃ちにくいのだ。イオを右上に向けてイオのショットで撃つか、フリップレーザーで狙い撃ちしよう。残してしまうと、うしろから弾を撃たれるようになるので、必ず破壊したい。しかし、イオもフリップレーザーもない場合は、無理に撃ちにいくのは逆に危険。仕方がないのでひたすら弾をよけ続けよう。ただし、ここで右に出てしまうと、遅れて出てくるアンドレの猛攻をモロに受けてしまうので、左の方でがんばって粘ろう。


レバーは右に入れっぱなしでOK


またまたイオを右上に向けて撃て

## 後半

### 広い空間での戦闘

　ここからは地形がなくなり、広々とした空間で闘うことになる。そのかわり攻撃の激しさはハンパではない。

　まず、4つのビットを引き連れているギナサ。ビットから自機を狙って小さいビームを、本体から左に大きなビームを出してくる。本体は自機の位置に反応して正面にきてビームを撃つ習性があるので、ギナサが自分から近づいてくるのを待ってためショットをお見舞いし、そのあとに上下に動いて逃げよう。ビットのビームは狙いが甘く、8方向にしか撃ってこないのであまり気にしなくていい。

　次に、再びアンドレ。他の敵が邪魔になって速攻で破壊することはできないので、生み出してくるザコをうまく処理しなければならない。連射ゲージをMAXにし、幅の広いショットにすればかなり安全。こうしてザコを撃ち、スキを見て本体にためショットを当てていこう。光子ミサイルがあればなお安全。

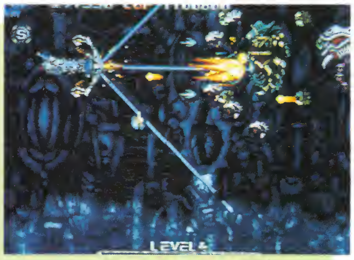
　他には、ベビー（斜め4方向にビームを撃つ）、アハンの攻撃がある。2種の大型の敵と同時にこれら2種の攻撃があるが、それほど激しくないのでザコは気をつけなくても大丈夫。大型の敵に集中して攻撃していこう。

　このエリアはアイテムのオンパレード。S、R、N、C、Iといったアイテムが出現する。このうち、N（スプレッドビーム）、I（イオ）、C（チャージ）の3つのアイテムは必ずゲット！　スプレッドビームは特に重要になるので死ぬ気で取りにいくのだ。再び地形が現れると、おもむろにアシガが登場。破壊不可能なので、足の間を抜けて先に進むことになる。（うーん、記憶の片隅に引っかかるものが…）

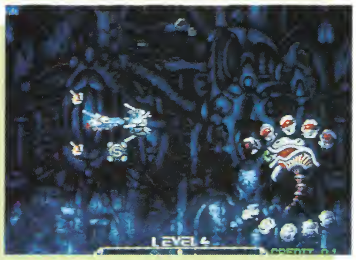
　初めが肝心。すぐに足の間に入らないと画面左端で潰されてしまう。最初の、一番左の足が上にあがったらすぐに足の間に入り、あとは普通に、自機の前の足が開いたら右に抜ける、というのを繰り返せばよい。

　ここからは最後のエリア。ギルバートを抜けると下に歩行ザコがいて破壊可能弾を連射してくる。イオを下に向けて撃てば正面にいく必要がなく楽チン。ここで光子ミサイルのアイテムが出現、必ず取るように。

　以後はアンドレ、ツミが出てくる。アンドレは残してザコを出させて稼いでもいいだろう。ツミの方を優先して破壊していこう。


勝手に自機の正面に来るのでそこを撃つ


短いビームは狙いが甘く、よけやすい


生み出すザコに囲まれるとヤバイ

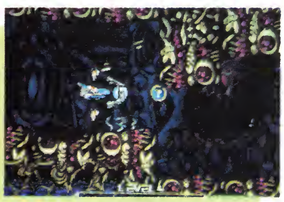

アハンの弾をボイジャーで防いで耐える


急いで足の間に入らないとツブされるぞ

### 爆風に注意

　このエリアには罠がある。地面の所定の位置が突然爆発するのだ。いじわるなことに自機が近づくと反応して爆発する。これには注意していないとやられてしまう。爆風に判定があることを知らないと、なぜ死んだのかも理解できないほどだ。爆発する地面は決まっているので、すべて覚えてしまおう。そして、爆発箇所が画面内に現れたら一度近づいて反応させ、爆発が起こる前に逃げるようにするのが最も安全。場所が分からない時は壁に近づくときに充分に注意しておくこと。特にツミを破壊しにいく時と、狭い通路を抜ける時に注意を必要とする。爆発床が反応すると最初にスパークを起こす（これには当たり判定なし）ことを覚えておけばそれほど焦らずに対処できるだろう。


アンドレよりもツミを絶対に先に倒す


これが爆発の前兆、急いで逃げろ

# BOSS
## イブプロフェン

すごい名前。風邪が直りそうだ。しかもこの姿。(あのぉ、昔どこかで一度お会いしたことがあるような…?)

それはとにかく、純情なヤングならば男子も女子も思わず顔を赤らめてしまう、すごいボスだ。その猛々しい姿を一目見たらもう…。

前置きが長くなったが、まずはこのボスの攻撃方法を説明しよう。

### 弱点をねらえ!

第一に、中心の弱点部。体内から出てきた時にのみダメージを与えることができるわけだが、弱点の先端部は特に何もしない。その下の支柱部分の突起物から左右に短いレーザーを撃つ。

第二に、右上の方にいる顔。弾を鬼のようにばらまくが、この弾はボイジャー・イオで防ぐことが可能。

第三に、4つのパイプ状の部分。牙状の物体を射出する攻撃と、ザコを出す攻撃の2つがある。

一定時間が経過すると、これらの攻撃の他に、右上の顔から、誘導ビームを出してくるようになる。この誘導ビームはまず自機の近くに寄ってきたあと一旦静止し、その後自機の方に向かって急加速して突進してくる。



左上にいれば、牙はこの通り届かないぞ



レーザーに対しても安全なのだ

### 倒し方は2種類

さて、このボスの倒し方は大きく分けて2種類ある。それぞれ説明していこう。

一つ目は画面左上で戦う方法。上のほうにいれば下から突き出してくる牙は届かないし、中心部のレーザーも飛んでこないので安心できる。しかし、ザコを出してくる時は逃げ回らなければならない。

最初は牙攻撃なので左上で動かなくて大丈夫。牙が4本すべて同時に出ると、ザコ攻撃にスイッチする合図。一番左のパイプから出てくるザコは自機よりも、うしろからくるのでうまく逃げよう。イオを左下に向けてショットを連射していれば安全だ。ザコが猛烈な勢いで連続して出てくると、再び牙攻撃に戻るサイン。すぐに左上の安全なポイントに逃げ込もう。

こうして攻撃をかわしつつ、弱点が出てきた時にためショット&光子ミサイルで攻撃していこう。

しかし、この方法では、ボスをすぐに倒すことができないので、いずれ誘導ビームを出してくるようになってしまう。こうなったら結構つらい。誘導ビームをかわすには引きつけが肝心。自機の目の前で一旦静止して、再び動き始めるまで自機を動かさずに引きつけ、それからスッと動いて避けなければならない。ザコから逃げ回っている時の誘導弾はかなり厄介で、気合いで避けろとしかいえない。

そんなわけで、このボスを倒すには、次の2つ目の方法を使うことをお薦めする。

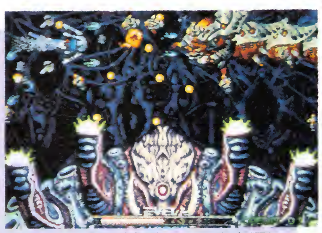
その方法とは、安全地帯を使うもの。写真で自機の位置を確認して欲しい。このように、ボスの体の上スレスレ、弱点のすぐ左に自機を置く。すると、完璧な安全地帯になっている。

イオがあれば位置合わせはアバウトでよいが、イオがない場合は上からくる弾を防ぐ手立てがないのできっちり自機の位置を合わせる必要がある。できるだけ左下にいき、自機のお尻をうしろのパイプにめり込ませよう。

ここでショットを連射すると、連射ショット、イオのショット、そして光子ミサイルの爆風が効果的にボスの弱点にダメージを与えてくれる。大体、弱点が3回顔を出したあたりでボスを倒すことができるだろう。あまり時間をかけ過ぎると誘導ビームが飛んできてやられてしまうぞ。



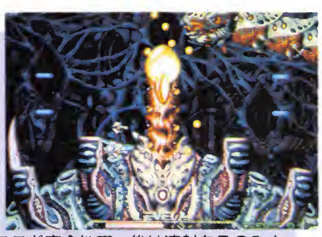
ザコの猛ラッシュの後、牙攻撃に戻る



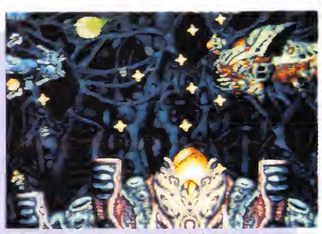
後ろからのザコが危険、イオを左下に




牙が4本同時に出ると、ザコ攻撃に



ここが安全地帯、後は連射あるのみ!



誘導ビームが来てしまうと本気でツラい

# 超人学園ゴウカイザー

## 隠し必殺技&対CPU戦攻略

© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.

技解析・攻略／ジェイケイ

| テクノスジャパン | | 格闘アクション | | 186M | |
|---|---|---|---|---|---|
| MVS | 発売中 88,000円 | カセット | 発売中 29,800円 | CD | 発売中 7,800円 |

今号は編集部で見つけた隠し必殺技3つとゴウカイザーの対CPU戦攻略、そして前号できなかったヘルスティンガーの対ボス戦を紹介しよう。

## 隠し必殺技

### バーニィ・サモナー

↓↘→←+AC



まずは龍の形をした炎をまとって上昇する

そして相手に向かって突進するのだ!!

自分の体力ゲージのみ点滅している時に出せる技。炎をまとい垂直に上昇したあと、炎が龍のように変化して斜め下に突進する。

全体的にスキが大きいので、適当に出してもガードされて反撃を受けるのが関の山。奇襲には向かない。

出かかりに無敵時間があるので、跳び込みに対して早めに出し、対空技として使おう。ダメージも大きく、クリーンヒットすれば体力ゲージ4割を奪うことができる。

### 天地咆哮拳

↓↘→↓↘+BC

相手の後ろ側に闘気で作り出した分身を放ち、分身が連続で攻撃を繰り出したあと、本体が烈脚昇でフィニッシュ。これも自分の体力ゲージのみ点滅している時に出せる技なので、相手の体力も点滅していると出すことができない。

投げ扱いの技、間合いは通常投げとほぼ同じだ。ダメージは体力ゲージの約3分の1ぐらい減る。狙いどころとしては、ジャンプ攻撃をガードさせたあと、相手の技のスキ、自分の起き上がりなどがある。

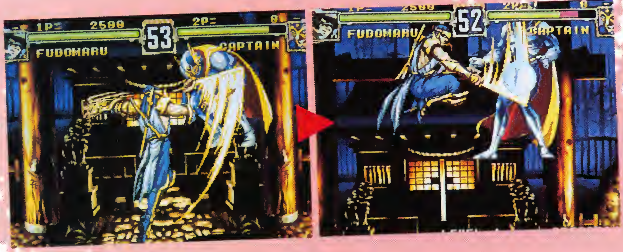


まず分身が連続攻撃をくらわしたあと…

本体が烈脚昇を当ててフィニッシュ!!

### 不動丸の特殊投げ

投げ間合いで →↘↓↙←→+C



上に打ち上げるように刀で一撃食らわせたあと…

吹き飛んだ相手を斬りまくってとどめを刺す

刀の一撃で相手を空中に吹き飛ばし、ジャンプで追いかけて空中の相手をめった斬りにする技。

これも投げ扱いの技で、自分や相手の体力に関係なく、いつでも出すことができる。

投げの間合いは通常投げと同程度だが、ダメージが体力ゲージ約4分の1弱と大きいのが特徴。決めるチャンスは少ないだろうが、ジャンプ攻撃をガードさせ、着地と同時に入力すると、相手はまず返せないので覚えておこう。

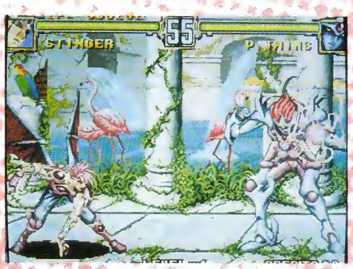
## ヘルスティンガー対ボス攻略

### 対プラトニック・ツインズ

まず、対空技の雷がギリギリ当たらないところに着地するようにビーティッド・ニードルを出そう。ジャンプ方向は遠ければ垂直、近ければバックジャンプからがいい。この技は、着地寸前に出すと間合いがとりやすい。すると、対空の雷の空振りを誘うことができるので、技の終わりのスキにダッシュ攻撃を当ててダウンさせよう。そして、起き上がりに間合いを合わせてビーティッド・ニードルを出し、繰り返しパターンにはめよう。

対空技の雷の終るタイミングをつかめば、跳び込みから連続技を決めることも可能。

画面端に追い詰められてしまうと、バックジャンプで間合いを離すことができないので、とりあえずしゃがみガードして待とう。そのうちしゃがみ強キック（らしい技）を出してくるので、ガード後ダッシュ攻撃で反撃し、上記のパターンに持っていこう。



このあたりに着地すれば対空技を空振りしてくれる

### 対王牙

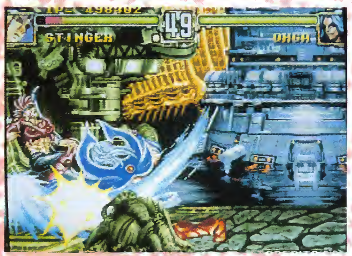
まず画面端に後退、立ちガードして待つ。反撃のチャンスは、突進技、ダッシュパンチ、跳び込み、ワープのいずれかをしてきた時だ。

突進技とダッシュパンチはガード後、しゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーで反撃が可能。

跳び込みはガードすると対空風の技や突進技につなげてくることがあるので、ガードして上記の連続技で反撃する。

トレッド・ア・ゴーゴーを決めたら、少しだけ前進したのち前方にジャンプし、王牙の起き上がる場所の手前に着地するように、ビーティッド・ニードルを空振りしよう。たまに対空技を出すのをガードできることがある。その終り際に連続技を決めよう。

ワープは2種類ある。炎はガードしてからしゃがみ強キックで反撃、何もしないのはガードしていると投げを食らうが、これは諦めるしかない。



下段パンチから連続技がくるので近い時はしゃがみガード

●この記事中のコマンドは、マイキャラが右を向いている時のものです

# 対CPU戦攻略ゴウカイザー

攻略／ジェイケイ

## 飛び道具と対空技が勝負の分かれ目!!



### 基本戦法

対CPU戦での基本戦法となるのが、飛び道具のバーニングスラッシュで牽制し、相手が跳び込んできたらカイザーストライクで迎撃するというもの。

バーニングスラッシュはスキの小さい弱を使う。離れた間合いなら連発し、近い間合いなら歩いてきたところにリーチの長いしゃがみ強キックを当て、それにキャンセルして出すのが基本だ。

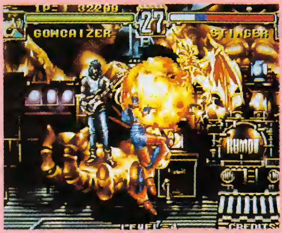



まずしゃがみ強キックの先端をガードさせて…




キャンセルバーニングスラッシュだ

カイザーストライクも弱で出そう。強は無敵時間がないので潰されてしまう。




跳び込みには弱カイザーストライク

一度ダウンさせたら、しゃがみ強キックの先端をガードさせ、キャンセル弱バーニングスラッシュを出そう。たいてい、動こうとして食らってくれる。たまにバーニングスラッシュを跳び越えてくることがあるが、その時は弱カイザーストライクで返そう。ただし、相手によって起き上がり方が違うので、間合い合わせが少し難しい。こういう時はしゃがみ強キックの前に、しゃがみ弱キックを1〜2回入れてからしゃがみ強キックを当てると合わせやすい。

連続技だが、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強カイザーストライクがいいだろう。難易度は高いが、ジャンプ強キック↓しゃがみ弱パンチ×2↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル強バックファイヤー・エルボーというのも可能。

| 技コマンド表 | カイザーストライク<br>→↓↘+AorC | バーニングスラッシュ<br>↓↘→+BorD |
|---|---|---|
| ハイアースラッシュ<br>ジャンプ中に<br>↓↘→+BorD | トリックスターキック<br>↙↗+BorD | バックファイヤー・エルボー<br>↓↙←↓↙←+AorC |
| カイザー・スープレックス(投)<br>←or→+C | シューティングスルー(投)<br>←or→+D | 空中シューティングスルー(投)<br>ジャンプ中下方向+D |
| ハイパートリックスターキック<br>↙↗+CD | バーニィ・サモナー(隠)<br>↓↘→←+AC | カイザー・エクスプローラー(超)<br>↓↙←↙→+BC |

### 対かりん




このあとはダッシュ攻撃が入る。確実に入れよう

待っていると如意棒撃や立ち強パンチなどスキのある技を出してくるので、ガードしてダッシュ攻撃、跳び込みは弱カイザーストライクで反撃。

そのあとは基本戦法でOK。ただ、画面端だとバーニングスラッシュをガードされるので、しゃがみ強キックを単発で当てて跳び込みを誘い、弱カイザーストライクで迎撃、位置が逆になるので再び基本戦法だ。たまに跳び込まずに如意棒撃の時もある。これはガード後ダッシュ攻撃。

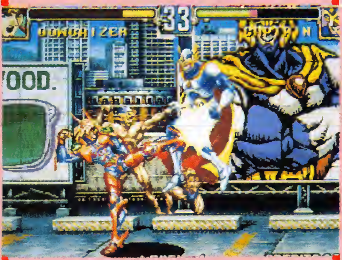
### 対不動丸

間合いを離してからの弱バーニングスラッシュ連発が超有効。跳び越そうとして食らいまくってくれる。連発のコツだが、当たる前にレバーを入力し、当たったと同時にボタンを押すといい。ガード、ヒットに関わらず同じタイミングで出せばOK。食らった場合は起き上がりに当たる。

最初に間合いを離すには、跳び込みを弱カイザーストライクで迎撃し、起き上がりに弱バーニングスラッシュを重ねてから連発していくといい。




ジャンプしてきて弱バーニングスラッシュに当たってくれる




近い間合いで跳び込まれたらくぐって立ち弱キックだ

### 対キャプテン・アトランティス

へたにバーニングスラッシュを撃つと、キャプテン・スマッシャーで反撃されてしまうので注意。キャンセルから出してもダメ。倒すにはまず跳び込んできたところを弱カイザーストライクで迎撃してダウンさせる。あとは起き上がりにしゃがみ強キックの先端を当て、キャンセル弱バックファイヤー・エルボーを出すと、ほぼ食らってくれるので以下繰り返し。歩いてきたらしゃがみ強キック、跳び越されたら立ち弱キックが有効。

### 対ゴウカイザー

ガードして待ち、しゃがみ強キックなどスキのある技をガードしたら、ダッシュ攻撃で反撃しよう。歩いてきたらしゃがみ強キック→キャンセル弱バーニングスラッシュだ。

跳んできたらとりあえずガード。ハイアースラッシュだったら、近い時のみガード後、ダッシュ攻撃で反撃。跳び蹴りの場合、しゃがみ弱キック×２→しゃがみ強キックを出すことが多い。２回目のしゃがみ弱キックをガード後、弱カイザーストライクで反撃。

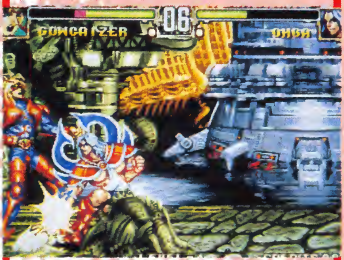



このぐらい近ければガード後にダッシュ攻撃が入る

## 対ヘルスティンガー

基本戦法でOK。歩いてきたらしゃがみ強キック→キャンセル弱バーニングスラッシュで追い払い、跳び込んできたら弱カイザーストライクで迎撃するのを繰り返そう。ヘルスティンガーはよく跳び込んでくるので、飛び道具は連発せず対空技で対応しよう。

ダウン後の基本戦法は通用しないので、起き上がりに弱バーニングスラッシュを重ね、もう1回だけ弱バーニングスラッシュを撃って跳び込んでくるのを待とう。



このパンチからの連続技が怖い。近い時はしゃがみガードしよう

## 対王牙

まずは画面端に後退して立ちガードで待つ。すると王牙は突進技、ダッシュパンチ、飛び道具、跳び込み、ワープのいずれかをしてくるので、それぞれに対応して反撃することになる。

突進技とダッシュパンチはガード後、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱トリックスターキックで反撃。飛び道具はガード後、弱バーニングスラッシュを撃ち返して反撃しよう。跳び込みはガードすると対空技や突進技につなげてくることがあるので、ガードしてから上記の連続技で攻撃。

ワープは2種類あり、炎をまとって出現するものはガードしてしゃがみ強キックで反撃、何もせずに出現するものはガードしていると投げを食らうがこれは諦めるしかない。

一度ダウンを奪ったら、対起き上がり基本戦法が通用する。端に追い詰めると効かなくなるので注意しよう。

## 対ブライダー

基本戦法でバッチリ勝てる。自分から勝手に跳び込んでくることが多いので、確実に迎撃していこう。

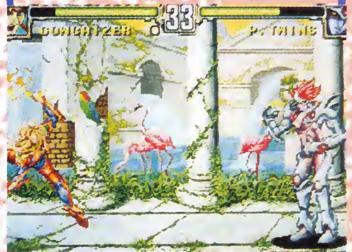
起き上がりに対する戦法だが、対かりん同様、画面端に追い詰めるとバーニングスラッシュをガードされてしまう。追い詰めたら、しゃがみ強キックをガードさせて跳び込みやスライディング、しゃがみ強キックなどを誘い、跳び込みは弱カイザーストライク、あとの2つはガード後、ダッシュ攻撃で反撃しよう。

## 対プラトニック・ツインズ

まずバックステップで画面端まで後退。跳び込みは弱カイザーストライクで迎撃し、起き上がりに弱バーニングスラッシュを重ねよう。すると大抵突進技で抜けてくるので、3回ガードしてから強カイザーストライクで反撃。その後、起き上がって近づいてくるところに弱バーニングスラッシュを撃つと、再び突進技を出すのでパターンに持ち込める。

跳び込まずに歩いてきたら、しゃがみ弱キックをギリギリ当たる程度の間合いで出して牽制しよう。相討ちになることが多いが、たまに空中でヒットする。そのあとすかさず弱バーニングスラッシュを撃つと、やはり突進技で抜けてくることがある。ガード後しゃがみ強パンチ→キャンセル強カイザーストライクで反撃し、上記のパターンに持ち込もう。

また、バーニングスラッシュが遅れると突進技を食らうので注意したい。

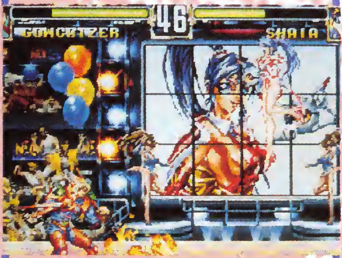


ここまで近づいてきたら弱バーニングスラッシュを撃とう

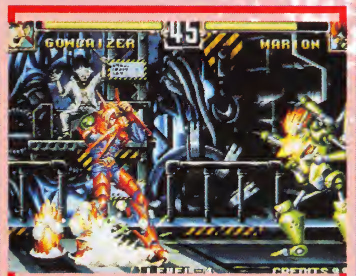
## 対シャイア

まずはハイアースラッシュを出すか、バックステップで間合いを離す。うまく離れられたら弱ハイアースラッシュを連発。跳び込んできたら弱カイザーストライクで迎撃を繰り返そう。たまにボールボーイ攻撃と相討ちになることがあるが、相手はダウンするので気にせず繰り返していけばいい。

間合いは離れ過ぎないように注意。跳び込みを弱カイザーストライクで返せる間合いを保つのが基本だ。



跳ばせて落とす戦法が通用する。間合いは広めにとろう

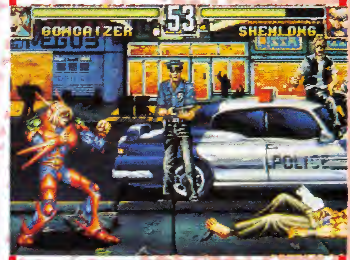


レバーは右上に入れっ放し。跳び込みから連続技を決めよう

## 対マリオン

まずグランドウォッシャーを待ち、近かったらガードしてダッシュ攻撃、遠かったら強トリックスターキックで跳び越して反撃してダウンさせる。突進技をガードしてからしゃがみ強キックでもいい。

そのあとは起き上がりにしゃがみ強キックの先端を当てると、ガード後、グランド・ウォッシャーを出してくることがある。ガードした直後に跳び込んでジャンプ強キックから連続技を決めよう。キックは早めに出すのがコツ。



ここからしゃがみ強キックを出すとちょうどいい

## 対バトルマスター神龍

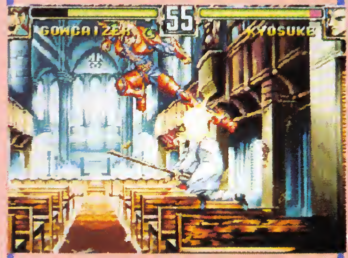
基本戦法で楽勝。ただ、ジャンプスピードは速いので注意。また、歩いてきたところにしゃがみ強キックを当てようとすると、バックステップで逃げたあと放影掌を出してくることがある。これはジャンプで跳び越せば反撃が可能。

起き上がりへの重ねだが、神龍は倒れたところより前に跳ね起きるので、少し手前を狙うようにしよう。その他、しゃがみ弱キック連打だけでもいい。この時に跳び込まれたらガードが無難だ。

## 対紫紅 京介

跳び込み攻撃が有効。京介はジャンプ攻撃で返そうとしてくるのだが、ジャンプ弱キックを早めに出すことで潰すことができる。空中で当たったら、着地後、再び跳び込めばよく連続で食らってくれる。

ジャンプ弱キックが地上で当たったら、レバーを後ろに入れて強パンチを連打しよう。ガードされたら投げが、当たったら近距離離立ち強パンチが連続で決まる。強パンチキャンセル必殺技まで入力しておけば完璧。



ジャンプ弱キックを早めに出して跳び込もう



# まる子と一緒にクイズに挑戦！

# まる子デラックスクイズ



タカラ ／ クイズ ／ 118MB

| MVS | 発売中 68,000円 | カセット | 発売日未定 価格未定 | CD | 発売日未定 価格未定 |
|---|---|---|---|---|---|

## まる子とおなじみの仲間とともに4000問のクイズに立ち向かえ！

タカラのNEO・GEO初参入ソフトは、テレビでおなじみの「ちびまる子ちゃん」を題材にしたクイズゲーム、『まる子デラックスクイズ』だ。

おなじみの仲間（丸尾くんや花輪くんなど）とともに、人気テレビ番組「スーパーデラックスクイズ」へと出場し、アニメ、TVゲーム、まる子ネタなど多彩なジャンルのクイズを解き、優勝を目指すというストーリーになっている。

クイズの他、アクションゲームや、ルーレットなどのミニゲームも用意されている。「ちびまる子ちゃん」ファンはプレイするしかない!!



番組の名はスーパーデラックスクイズ



まる子がクイズ番組に出場することに

### 【ノーマルクイズ】

いわゆる普通のクイズゲーム。4つの答えの中から、正しいものを選んで答える、いわゆる4択クイズだ。

また、ゲームの最初に使用するキャラを選択するが、その選んだキャラによって能力（ジャンルセレクト、タイムスロー、4択→3択、ノルマ半減）が異なっている。

また、時間が迫るとキャラクターの表情が変化するという細かい趣向も織り込まれている。



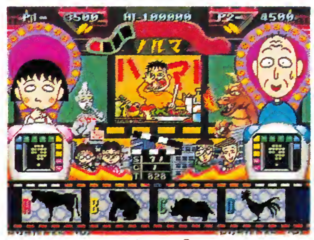
メインのクイズはこの4択クイズ

### 【バラエティクイズ】

通常のクイズ（4択クイズ）とは形式の違うクイズコーナー。

クイズの種類は、3つのヒントから答えを探す「ヒントは3つ」、一瞬で模様の量を見分ける「多いのはどれでしょう?」。似たものの中から文字を見つける「おなじのはどれ?」。サーチライトに写った文字を当てる「かくれている文字は」。マスに並ぶ文字の中から単語を見つける「なかまをさがそう」。2つのシルエットを組み合わせて絵を作る「くっつけてみよう」。一瞬現れる映像を正しい識別する「よーくみて」。絵を見たあとに問題に答える「おぼえたかな?」の全部で8つ用意されている。

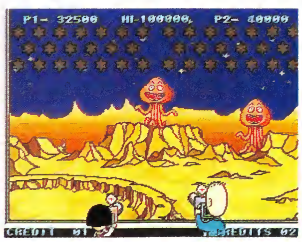

特定の単語を探す「なかまをさがそう」


一瞬現れるものを当てる「よーくみて」

### 【ミニゲーム＆ボーナスゲーム】

クイズの合間にはミニゲームも用意されている。

ミニゲームは、モグラ叩き形式のシューティングゲーム「宇宙人退治」。キャラクターの顔をそろえる「スロットゲーム」。ミニゲームで集めたメダルを使って遊べる「ルーレット」の3種類ある。


こんなシューティングゲームもある

### キャラクターの声もテレビと同じ声優が担当!!

ゲームのあちこちで聞こえてくるセリフ。そう！　このゲームでは各キャラクターの声をテレビと同じ声優が担当しているのだ。

もちろんまる子の声をあてているのはタレントのTARAKO。「あたしゃなさけないよ」のようなまる子節は、このゲームでも聞くことができる。

まる子以外にも丸尾くんの「ズバリ!!　〜でしょう」とか、花輪くんの「〜だよ、ベイビー」というおなじみのセリフを聞くことも可能。

「ちびまる子ちゃん」ファンにとっては、こたえられないだろう。



テレビと同じ人が声を担当している



# ADKのレースゲームは一味違う!!

# オーバートップ

| ADK | レース | 178M |
|---|---|---|

| MVS | 今冬発売予定 価格未定 | カセット | 発売日未定 価格未定 | CD | 発売日未定 価格未定 |
|---|---|---|---|---|---|

## ADK製のレースゲーム満を持して再び登場!!

『ラリーチェイス』(ロム版名『スラッシュラリー』)を発売したADKが、再びレースゲームを発売することが判明した。その名も『オーバートップ』。前作とは異なる、斜め見下ろしタイプのレースゲームだ。しかし、今回はCG加工、裏道など、今までのものとは一線を画したものに仕上がりそうだ。

まず今号では、簡単なシステムと、乗ることになるマシンを紹介しよう。


今回は斜め見下ろしタイプの画面だ

## シンプルな操作方法

肝心の操作方法だが、レバーでマシンの移動。Aボタンがアクセル、Bボタンでブレーキがかかる（停止時は後退する）、Cボタンでクラクションを鳴らす、Dボタンでパッシングをする、という風になっている。

難しいギアチェンジなどは一切ないので、レースゲームが苦手な人でも気軽に楽しめそうだ。


ブレーキを使えばこんなカーブ楽勝

## マシンはCGを参考に作成

前作と今回のレースゲームの最大の違いは、マシンがCGによってデザインされたパターンを参考に作成しているということ。

そのためかどうかは技術的な部分なのでよく分からないが、かなりスムーズな動きになっている。


今回のマシンはかなり立体的だ

## 見つけた奴は得をする(?) 裏道探しに熱く燃えろ!!

このゲームの最大の特徴は、正規のコース以外に裏道があるということだ。

裏道はステージのどこかに隠されており、大幅な近道の時もあれば、障害物だらけの地獄のような道の場合もある。

また、選んだマシンによって簡単に見つけられる時もあれば、逆になかなか見つからない場合もあるようだ。

とりあえずは当たって砕けろの精神でガンガン探そう。


分かれ道発見!!　でも裏道じゃないよ

## 乗れるマシンは全8種類

プレイヤーが操作できるマシンは全部で8種類。見た目も性能的にも、まったく違うマシンが揃っている。

まあ簡単に説明すれば、オンロードは得意だけど、オフロードはダメ。またそれとは逆にオフロードは得意だけど、オンロードはダメというマシンもある。また、両方の道をそれなりにこなせるマシンも存在する。

今回は現在、判明している4つのマシンを紹介しよう。


選べるマシンは全部で8種類もある

メーカー　CRAFT WORK
車種　AKW D－I改



特性　大戦中の軍用車両で、悪路どころか水陸両用に設計されている。

メーカー　Drei－Stern
車種　AW－600



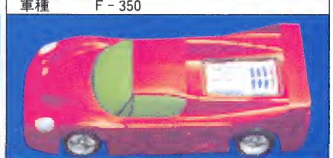
特性　道なき道を走るためにあるような巨大な車。オンロードはダメ。

メーカー　IPAC
車種　Dio version R



特性　F－350のライバルスポーツカー。オンロードに強い。

メーカー　F－PROJECT
車種　F－350



特性　超高性能スポーツカー。オンロードの走行性能はピカI。

●画面写真、ゲーム仕様は開発中のものです



© SNK／ADK　1995

## なぞーな小屋の秘密が今、暴かれる!!

# ADKワールド™

| ADK | バラエティソフト | 容量不明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MVS | ― | カセット | ― | CD | 発売中 6,800円 |

## 裏技&なぞーな小屋すべての秘密を一挙紹介!!

発売からすでに1ヵ月経った『ADKワールド』。買ったみんなはもう「なぞーな小屋」に入れただろうか? まだ、入れないとお嘆きのアナタ! 今回はこの『ADKワールド』に隠されたすべての謎を公開するのだ。最後までキッチリ読んでほしい。

### なぞーな小屋の秘密

全イベントをクリア（イベントごとに条件があり、条件を満たすとその場所に星マークがつく）すると、「なぞーな小屋」に入れるようになる。「なぞーな小屋」には3つの項目が用意されている。

●超新作情報

今号でも紹介しているADKのレースゲーム『オーバートップ』の予告編を見ることができる。結構いいかも。

●将棋の達人

ご存じADKの将棋ソフト『将棋の達人』のPRを見ることができる。持っている人にはあまり意味がないかも。

●STAFF ROLL

読んで字の如く、このゲームのエンディングを見ることができる。また、スタッフロールがシューティングゲームになっており、出現したスタッフの名前(アルファベット)を全部撃つことで、コメントが用意されているスタッフのみ、そのコメントが表示される仕組みになっている。ちなみに自機(?)はワーヒーでおなじみの精霊「アドン」だ。また、1回クリアすると、さりげなくブラウン研究所のセリフが1種類追加される。




ここには3つのコーナーがある

### 各イベントクリア条件

●19YY　少佐以上に昇進

●カフェ・ド・ADK　3つのコーナーに入る

●ブラウン研究所　各キャラのメッセージを最低1種類、全19人分見る

●ADKドーム　誰か1人のエンディングを見る

●NEOクイズ　とりあえずクリアする

●ADK開発棟　1回見る

### ADKドームにゼウス乱入!

ゲームの最後に登場するゼウス。そのゼウスがマイキャラとして使えることが判明した。コマンドは簡単、キャラの選択画面で「↑↓←→+AC」と入力するだけだ。ちなみにコマンドの最後のACをBDに替えると、色違いのゼウスになる。




ゼウス登場!!　こいつは強いぜ!!

### 19YYにマッドマン乱入!!

ブロッケンマニアには堪えられないシューティングゲーム『19YY』に、あのマッドマンが登場することが判明した。

肝心の出現コマンドだが、「作戦名が流れている時に、2Pコントローラーのレバー上とACボタンを入れっぱなしにする」だけ。すると、上からニョキニョキという感じでマッドマンが登場するのだ。

ちなみにマッドマンを使う時は1Pのブロッケンとの2人同時プレイになり、体力ゲージも共同だ。肝心のマッドマンの武器は以下の通り。

●マッドレーザー

いきなり新技。超強力なビームを前方に撃つ。ボスもあっという間に撃破可能だ。Aボタンで撃つことができる。



残像を残しつつ直進する光熱兵器

●精霊爆弾

Bボタンで下方向に、Cボタンで上方向に撃つことができる精霊型の爆弾。何とこの爆弾は相手の弾を消すことができる。

ちなみにマッドマンには必殺技がない。今の状態でも超強いので仕方ないか。



弾を打ち消す巨大な精霊を発射!!

### ついに公開! ジャーマントルネード

今まで謎のベールに包まれていたジャーマントルネードだが、やっと完成したようだ。

出し方だが、少佐まで昇進(目安は作戦達成率60%以上&作戦達成回数25回以上)したあと、ABCDボタンを同時押しするだけ。しかし、この兵器をもってしてもマッドマンの方が強いような気がする(笑)

ブロッケンの新兵器始動!!　なかなかの破壊力だ






■ 製造・販売元

The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 本　　社 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町 18-12 | TEL.06(339)3311 (大代表) |
| 大阪販売 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町 18-12 | TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506 |
| 東京支店販売 | 〒102 | 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル | TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422 |
| 札幌支店 | 〒065 | 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 | TEL011(752)6364 FAX.011(731)6446 |
| 仙台支店 | 〒983 | 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 | TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193 |
| 名古屋支店 | 〒465 | 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 | TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545 |
| 大阪販売広島駐在 | 〒731-01 | 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 | TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303 |
| 大阪販売高松駐在 | 〒760 | 香川県高松市福岡町2-13-17 | TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920 |
| 福岡支店 | 〒812 | 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 | TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740 |

18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオジオ」
■ NEOGEOはSNKの商標です。

■ 開発元

株式会社ザウルス

SAURUS

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728

ザウルス・ホームページ　アクセス先
http：／／WWW.egg.or.jp/saurus/

編集部特別企画

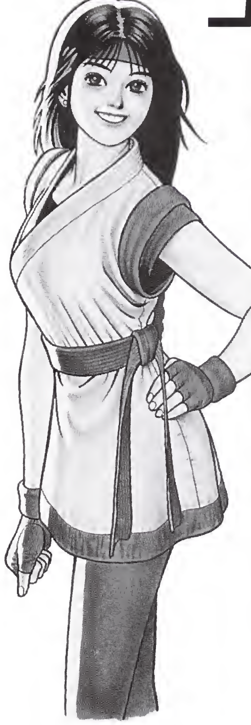
SNK格闘ゲーム女性キャラ

# 美の競宴

ネオジオフリークでも、SNK格闘ゲームの女性キャラは大人気！
今回は総勢10人＋６人（？）の美しい女性たちを招待した。

エントリーNO.2

## ユリ・サカザキ

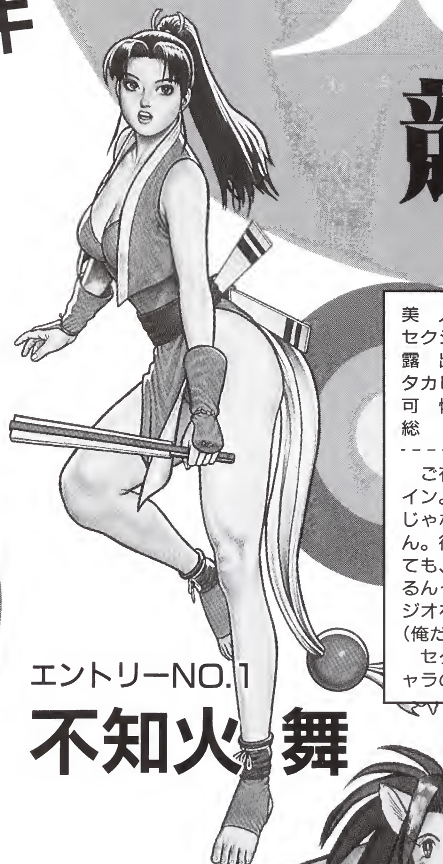


| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★ |
| 露出度 | ★★★ |
| タカビー度 | ★★ |
| 可憐度 | ★★★★ |
| 総合 | ★★★★ |

龍虎の拳ではMr.BIGにさらわれた、か弱い女の子だったユリちゃん。
しかし極限流空手を覚えてからは、兄貴は殴るは、親父は蹴るは、ボーイフレンドはぼてくりこかすは、もう大暴れ。もう２度と、さらわれることはないだろう。それでも、やっぱり可憐度は高い。

エントリーNO.1

## 不知火舞

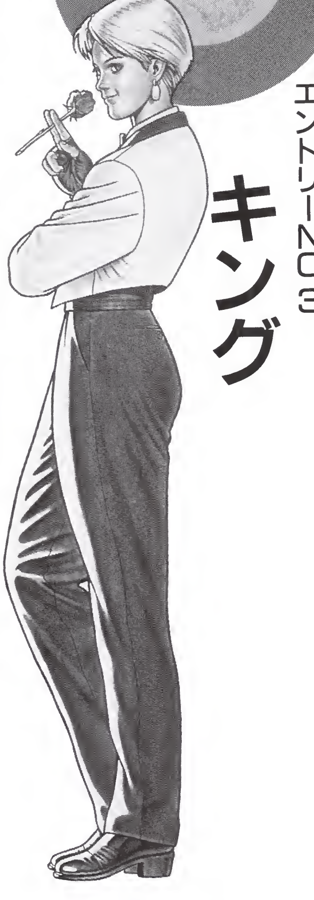


| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★★ |
| 露出度 | ★★★★★ |
| タカビー度 | ★★★ |
| 可憐度 | ★ |
| 総合 | ★★★★ |

ご存じ餓狼伝説の元祖ヒロイン。忍者赤影（ふっ古い…）じゃなかった、不知火舞ちゃん。彼女の魅力はなんといっても、ゆれる胸。舞の「ぷるるんっ」を見るために、ネオジオを買った人も多いと思う（俺だけか？）。
セクシー、露出度は他のキャラの追随をゆるさない。

エントリーNO.3

## キング



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★ |
| 露出度 | ★★★ |
| タカビー度 | ★★★★ |
| 可憐度 | ★ |
| 総合 | ★★★★ |

足からビーム（？）を発射するムエタイ戦士、キング。新しいゲームに登場する度に、美しくなってきました。
龍虎の拳で初登場した時は身長の高さやバンサーという職業も手伝って、かなりボーイッシュな感じがしたが、最新作のK・O・F'95では、セクシー度が大幅にアップ！

エントリーNO.4

## チャムチャム

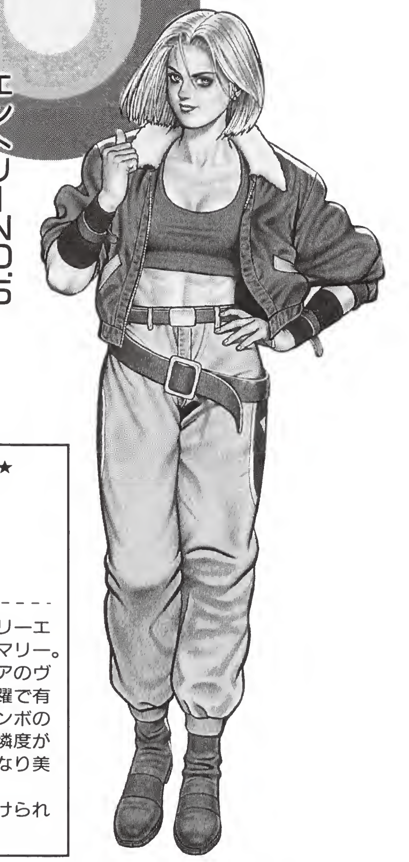


| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★ |
| セクシー度 | ★★ |
| 露出度 | ★★★★ |
| タカビー度 | ★ |
| 可憐度 | ★★★ |
| 総合 | ★★★ |

バナナのために闘う（？）少女、チャムチャム。
兄であるタムタムの心配をよそにブーメラン（ヨックモックムック）を片手に相棒のパクパクと旅に出てしまうような、やんちゃな女の子だ。露出度は高いが、まだ14歳なので、セクシー度は高くないかな？

星マークは１個〜５個の５段階（？）評価です。

## エントリーNO.5 ブルー・マリー



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★ |
| 露出度 | ★★★ |
| タカビー度 | ★★★ |
| 可憐度 | ★ |
| 総合 | ★★★ |

ヘソだしルックのフリーエージェント、ブルー・マリー。
彼女はリ○グス○シアのヴォ○グ・○ン選手の活躍で有名になったコマンドサンボの使い手だ。仕事柄、可憐度が低くなっているが、かなり美形のお姉様だ。
彼女の関節技ならかけられてみたい?

## エントリーNO.6 キャロル・スタンザック



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★ |
| セクシー度 | ★★ |
| 露出度 | ★★★★ |
| タカビー度 | ★★ |
| 可憐度 | ★★★ |
| 総合 | ★★★ |

キャロルは、新体操をモチーフにした、新しい格闘技ジムナス・アーツの達人。
なかなか奇抜な(?)格好で闘い、露出度も意外と高い。
かなりおてんばな印象を受けたりもするが、嫌いなものが爬虫類(とかげ、へび等)と、女の子らしい一面も持っている。

## エントリーNO.7 ナコルル



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★ |
| 露出度 | ★ |
| タカビー度 | ★ |
| 可憐度 | ★★★★★ |
| 総合 | ★★★★ |

清楚な雰囲気といい、巫女という職業といい、看病してほしいキャラNO.1(勝手に決めてすいません)のナコルル。相変わらず露出度は低いが(そこがいいのだ)、可憐度は妹のリムルルとともに最高点の五つ星。
タカビー度が低いのも青少年の心つかむ要因か?

## ルーミ



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★ |
| セクシー度 | ★★★ |
| 露出度 | ★★★★ |
| タカビー度 | ★★ |
| 可憐度 | ★★★★ |
| 総合 | ★★★ |

ルーテシア星出身の、歌好き元気娘のルーミちゃん。
肉球ぷにゅぷにゅ大好きなあなたに、ぴったりの女の子なのだ。うーんパンチ! パンチ!(なんのこっちゃ?)
かなりグラマーな女の子で、露出度も高い。
みんなまとめて、ぐるぐるパンチで勝ちなのだぁー。

## 番外編 その1

### 羅将神ミヅキ



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★ |
| 露出度 | ★ |
| タカビー度 | ★★★★ |
| 可憐度 | ★★ |
| 総合 | ★★★ |

伝説の耶馬台国女王、卑弥呼を連想させる羅将神ミヅキ。
強力な神通力を持つ彼女は、魔界の獣をあやつる、恐ろしくも美しい女性だ。
バカ丁寧な口調と、タカビーな態度で登場していたが、呪縛が解けたあとは、千両狂死郎の妻として、二人舞いを披露する毎日のようだ。

### ジャンヌ=ダルク



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★ |
| 露出度 | ★★ |
| タカビー度 | ★★★★★ |
| 可憐度 | ★★ |
| 総合 | ★★★★ |

自分が強すぎるために、お嫁にいけないと思い込んでいる(他に原因があるような…)ジャンヌさん。
やっぱりというか予想どうりというか、タカビー度は最高の五つ星。
次回作では理想的な旦那様を見つけることができるのでしょうか。



エントリーNO.9
## シャルロット

| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★ |
| 露出度 | ★ |
| タカビー度 | ★★★ |
| 可憐度 | ★★ |
| 総合 | ★★★ |

どこかベル○イユの○薇のオ○カルを彷彿させる、男装の麗人シャルロット。
つい人前で高飛車な態度をとってしまうこともあるが、（コンプレックスになっているらしい）本当は民衆のことを第一に考える心優しい女性なのだ。大人の魅力で美人度、セクシー度が突出。



エントリーNO.8
## リムルル

| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★ |
| 露出度 | ★ |
| タカビー度 | ★ |
| 可憐度 | ★★★★★ |
| 総合 | ★★★★ |

サムスピファンに、早くも大人気のリムルル。前作では、ナコルルの応援をしていたが、斬紅郎無双剣ではついに格闘最前線に（昔の刑事ドラマみたいだなぁ…）登場。
まだ幼さが目立つ年頃のためセクシー度、露出度は低いが、美人度、可憐度（個人的な期待度含む）はやはり高い。



エントリーNO.10
## 麻宮アテナ

| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★ |
| 露出度 | ★★ |
| タカビー度 | ★ |
| 可憐度 | ★★★★★ |
| 総合 | ★★★★ |

個人的には一押し（昔のビキニ姿の時から好き♡）のアテナちゃん。
K・O・F'95をプレイする時はセーラー服（2Pカラーが特にお薦め）を見るためにも、必ず先鋒にしよう。
やはりセクシー度、露出度は低いが美人度、可憐度はかなり高い！

## 番外編 その2

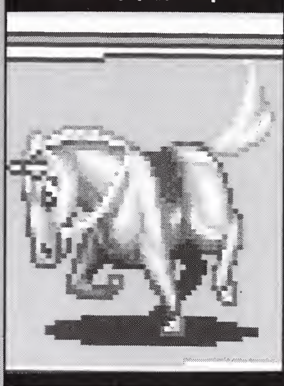
### 八雲



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★★★★ |
| 露出度 | ★★★★★ |
| タカビー度 | ★★★ |
| 可憐度 | ★★ |
| 総合 | ★★★★ |

本誌イラストコーナーでも人気の八雲。天外魔境真伝一のナイスボディーの持ち主だ。
姉の阿国と同じく、女歌舞伎の大スターでもある。多彩な召喚魔法も姉ゆずりの強力さだ。
美人度、セクシー度、露出どが断然高く、ファンが多いのもうなづける。

### ユーロビート



| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★ |
| セクシー度 | ★★★ |
| 露出度 | ★★★★★★★ |
| タカビー度 | ★★★★ |
| 可憐度 | ★ |
| 総合 | ★★★★ |

ステークスウィナーの馬が突然現れて、驚いているそこのあなた。彼女もお年頃の立派な女の子（牝馬）なのだ。
細い足首、輝く瞳、美少女の条件もかなり満たして（?）いる。露出度いたっては、凄いなんてもんじゃない。しかも足も速いぞ（んなのは当たり前か）。

### 真尾まお



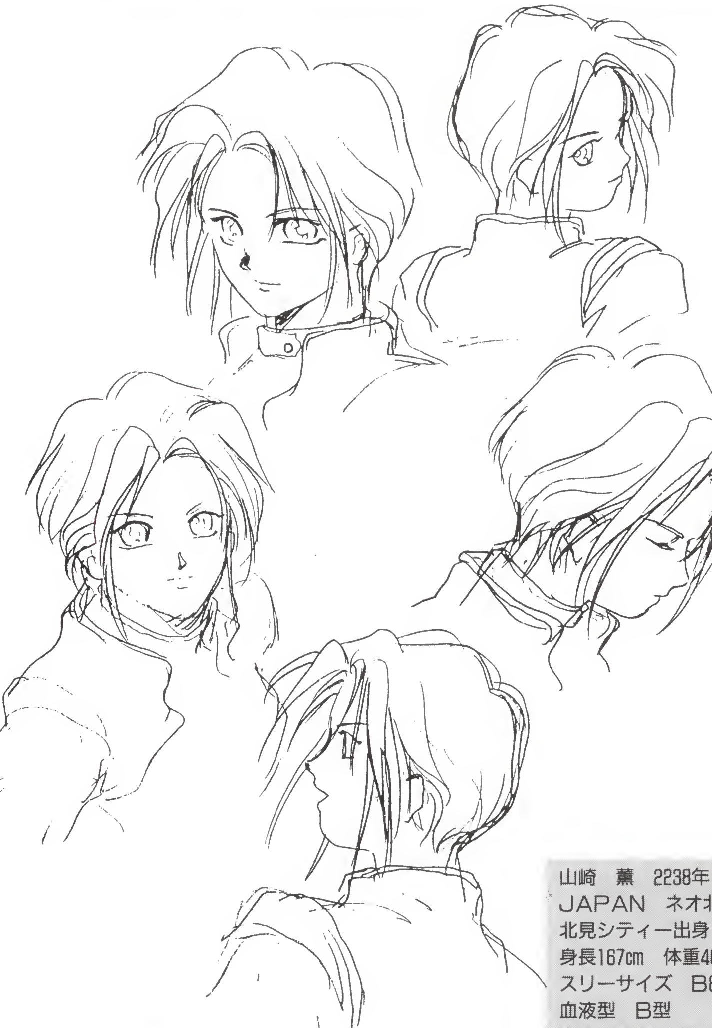
| | |
|---|---|
| 美人度 | ★★★★ |
| セクシー度 | ★★★ |
| 露出度 | ★ |
| タカビー度 | ★★ |
| 可憐度 | ★★★★ |
| 総合 | ★★★ |

本誌VOL.6で表紙になったソニックウイングスシリーズの看板娘、真尾まお。
アイドルなのにパイロット、しかも超能力も使える何でもありのキャラクターである。
緋炎の素顔に異様なまでの興味を示しているので、彼の素顔を見るまでは、専業アイドルに戻る気は無いようです。

# PULSTAR 設定原画集



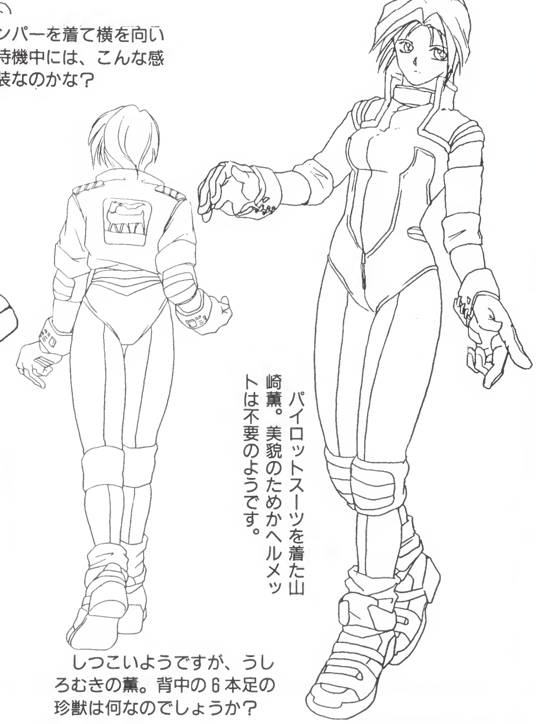
徹底攻略も絶好調の『PULSTAR』。
今号では、主人公の「山崎薫」と自機である「DINO246」の設定原画を紹介しよう。



攻撃部隊のエースパイロット、薫の表情イロイロ。意外に表情は、明るいものが多い。



ジャンパーを着て横を向いた薫。待機中には、こんな感じの服装なのかな？



パイロットスーツを着た山崎薫。美貌のためかヘルメットは不要のようです。

しつこいようですが、うしろむきの薫。背中の6本足の珍獣は何なのでしょうか？

山崎　薫　2238年6月15日
JAPAN　ネオ北海道
北見シティー出身
身長167cm　体重46kg
スリーサイズ　B84，W58，H86
血液型　B型
備考　両親はネオ北海道の北見シティーで20世紀風のCAFE〝カールビィンソン〟を夫婦で仲よく営んでいる。

## 開発者に聞く…Q&A

**Q：まず、基本コンセプト、セールスポイント、魅力などについてお聞かせください。**

A：コンセプトは、CGやモーフィングなどの技術を使い、今までにないような、シューティングを作ろうということにあります。セールスポイント、魅力についてはグラフィックだけでなくゲーム全体の面白さになると思います。

**Q：CG（コンピュータグラフィック）やNEO・GEOのオートアニメーション機能を駆使したグラフィックが使用されていますが、それらを使ったことによる狙い、ビジュアル面でのウリ、または苦労した点などがあればお聞かせください。**

A：ビジュアル面でのウリについては、やはりアニメーションのパターン数の多さと、CGによるグラフィックの存在感ではないかと思います。通常のシューティングゲームで使用するアニメパターンの2倍以上のパターンを使っているのでとても滑らかに見えると思います。また、CGを使用することによりキャラクターに立体感があり、リアルに見えることなどです。NEO・GEOのオートアニメーション機能により画面もにぎやかな仕上がりになっていると思います。

**Q：メカニカルなステージと有機的なステージで独特の世界を構築しているようですが、背景などを設定した際のお話などをお聞かせください。**

A：『PULSTAR』とは、〝地球〟を指す言葉（造語）であり、いうなれば人類と生物兵器としての宇宙人との戦いなのです。したがって、攻撃を受けたり占領された基地や宇宙ステーションはメカニカルなステージであり、敵の基地や巣では有機的なステージになっています。また、各ステージにはイメージカラーというものがあります。1ステージはブルー、2ステージはグレー、という具合になっていて、離れて見ていても、どのステージなのかわかるようになっていると思います。

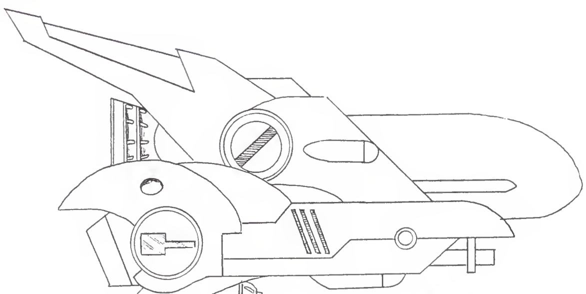
**Q：特徴的なシステムに「ボイジャー」「イオ」がありますが、これらのオプション類はどういったアイデアから生まれたのでしょうか？**

A：パワーアップの基本的な考え方としては、どれだけアイテムを入手したあとに安心できるかを中心に考えました。つまり、攻撃力はもちろん防御力も上げたいという狙いがありました。

パワーアップ後の効果については地形や敵などによって有利、不利があり戦略性の高いゲームになるようしました。

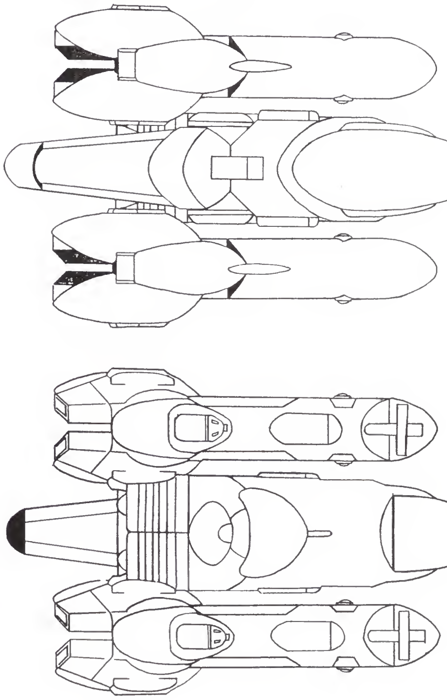
**Q：ボスキャラ類がメカ、生物など、バリエーションに富んでいて、攻撃方法も多彩ですが、これらを設定した際のお話などあれば…。**

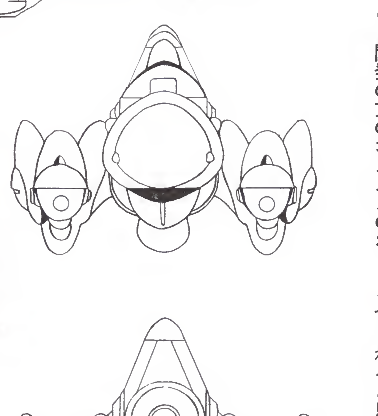
A：このゲームは単に弾をよけて撃ちまくればというシューティングではありません。敵の攻撃にどう対処するかに面白さがあると思います。大きくわけると「ボイジャー」で防げる弾（レーザーな



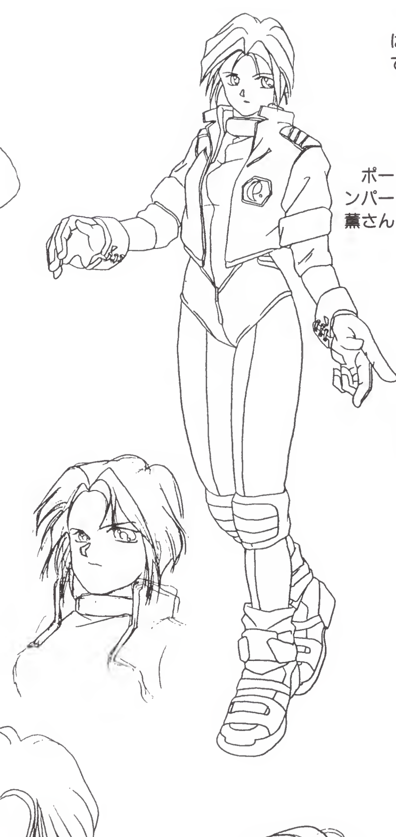
プレイヤーの愛機である、DINO246。地球の運命をにぎる高性能小型戦闘機だ。

DINO246を真上、真下から見た図。最新型のせいか、外観はすっきりしている。

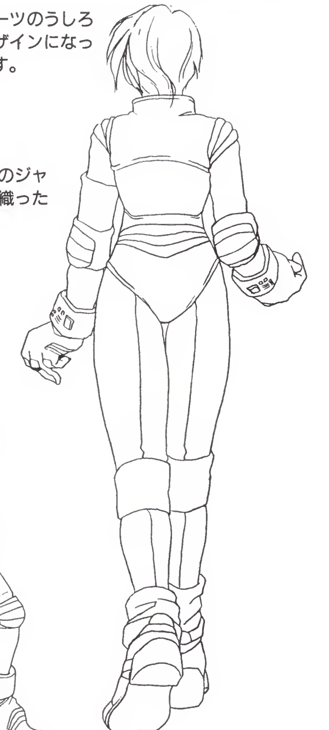




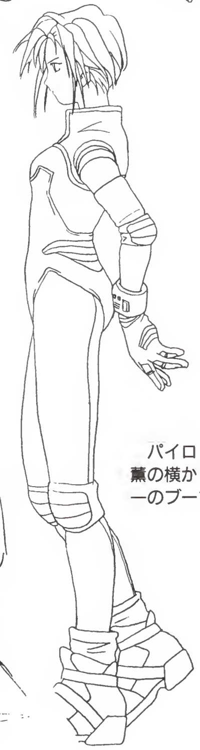
正面、後方から見た自機のバーニア類はジ○ンのリック○ムより強力（予想）らしい。



ポーズは一緒だが軍のジャンパー（制服？）を羽織った薫さんです。



パイロットスーツのうしろはシンプルなデザインになっているみたいです。



パイロットスーツ着用した薫の横から見た図。靴はスキーのブーツのようにも見える。





軍人らしく、りりしい顔の薫。でも驚いた顔はカワイイ！やっぱり女の子ですね。

ど、破壊可能な弾（ホーミング虫など）に分けられると思いますが、それらを最初の弾はボイジャーで防ぎ、レーザーをかわしてホーミング虫などは連射で一掃するというふうに戦略を立てて戦ってもらうゲームになっています。そのため必然的に敵の動きや攻撃方法にバリエーションを持たせるようにしました。

**Q：ためショットと連射ゲージが存在していますが、設定した理由、オススメの使い方などを教えてください。**

A：一言でいえば、戦略性を高めるためです。ためて一撃で倒すか、連射で倒すか状況によって使い分けてもらえばいいと思います。どちらの攻撃にも利点、欠点がありますので一概にはいえませんが、オススメの使い方としては、間があるときには常にためておき、敵が出現した瞬間に発射し、そのあとに連射をすれば、敵が弾を撃つ前に破壊も可能ではないでしょうか。

**Q：開発の方のオススメのボイジャー、ミサイルなどを教えてください。**

A：オススメのボイジャーはスプレッドビームです。前方と上下をカバーするだけ出なく、交差するポイントでは、通常のため攻撃以上のダメージを与えることができます。連射派の人はホーミングレーザーなどが、いいかもしれまぜん。欠点もありますが、唯一後方に有効な武器だからです。ミサイルの中では光子ミサイルがオススメです。

**Q：最後に、開発の方の意気込みや、サウンドやデモなどゲーム以外の部分でのウリ、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。**

A：サウンドはノリのよい曲ですし、『PULSTAR』の世界観にマッチしています。デモシーンなどもゲームを盛り上げてくれるはずです。他のどのゲームにも負けないという意気込みで開発しました。百聞は一見にしかず。一度やって見て下さい。必ず気にいってくれると思います。



# 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

## 開発者インタビュー

TM



## サムスピシリーズを完全にRPG化！これをやらずしてサムスピは語れない

**生田英隆氏プロフィール**
1962年生。現在は広告会社アサツーインターナショナルのプランナーを務める。主にゲーム関連のテレビ番組やCD-ROMソフトの企画開発に携わる（テレビ東京「大竹まことのPCランド」やフジテレビ「キャプテン翼」など）。

**6号で情報公開された期待の新作『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。ネオジオ初のRPGということで、かなり注目されているソフトだ。**

**今回は制作を担当しているプロデューサーの生田英隆氏にインタビューを慣行し、未だ明かされていない謎の部分について聞いてみた。**

### ネオジオ初のRPGは苦労の連続

**——格闘アクションの『サムライスピリッツ』シリーズをRPG化するにあたって、苦労した点はありましたか？**

「いや、格闘アクションをRPGにするという作業自体はそれほど苦労しませんでした。ただ、それ以外の3つの点について苦労しましたね。」

**——どんなことですか？**

「一つ目は今までネオジオにRPGが発売されていなかったため、まったくノウハウがなかったということです。一度でも同じジャンルのソフトを作っておけば、その時に使用した開発ツールや技術がそのまま使えるんですが、今回の『武士道烈伝』が初めてということで、一から始めなくてならなかったというのが辛かったですね。まあ、これを機にしっかりしたものを作っておきたいと思いますが。」

**——なるほど、2つ目は？**

「実作業をこなしてくれるスタッフですね。今回の『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のために各地から優秀なスタッフたちが集められたのですが、それぞれの人が違うハードを扱っていたためか、作業手順とかが全然違ったんです。僕自身はPCエンジンのソフトを作っていたんですけど、作業時に使う用語から違うんですからね。これには参りました。まあ、とりあえず用語を合わせるところから始めましたけどね（笑）」

**——それは大変でしたね。3つ目は何でしょう？**

「やはり容量に関してですね。最初始めた時は、一度に64Mの容量が使えるんだから何でもできるよなと、タカをくくっていたんです。でも作り始めたらやっぱりダメ。ゲームタイトルに負けないようにと、色々なところに力を入れいたら全然足らなくなってしまったんです。」

**——どんなところに容量を使ってしまったんですか？**

「そうですね、やはり全体的なグラフィックにです。戦闘シーンにしても、格闘アクションに負けないようなクォリティのものを入れたかったから。まあ、実際負けないものを作ったつもりです。」

「それに家や船などの背景もちゃんとしたものにしたかっ



イラスト：しろー大野

た。戦闘シーンだけバッチリ描きこんであって、背景はファ○コン並というんじゃ、話にもなりませんからね。そういう作業を繰り返しているうちに、壮大なものになったというわけです。」

**――それ以外に苦労している点は何でしょう？**

「うーん、やはりロード時間ですね。格闘アクションだと、ロードしている時間がインターバルの役割を果たしているように思うんですけれども、RPGは違いますからね。やっぱり早く先を見たいという気持ちがありますから。なるべくロード時間は短くしたいと思います。」

「そうそうロード時間で思い出したんですけど、最近の32ビット機のソフトを遊んでいて思ったんですが、何であんなに速いCPUとCD－ROMドライブを使ってるのに、あんなにロード時間が長いんでしょうね。現段階の『武士道烈伝』のロード時間でも5秒弱ですよ。もっと短くすべく奮闘中ですけど、他の会社は一体何をやっているんだろう？ という気持ちになりますよね（笑）。」

「まああとは、どこの場面でロードするかという点で悩んでいます。大量のデータを読み込むとロード時間が長くなってしまいますし、ロード時間が短くてもあちこちでロードするのもやっぱり嫌ですから。ロード時間の組み立ては難しいですね。」



## 戦闘シーンはサクサクと進めるものに…

**――今回、戦闘システムにコマンド選択方式とコマンド入力方式の2種類が採用されていますが、コマンド入力方式はどんなものになる予定ですか？**

「えーと、最初の段階では格闘アクションと同じように、戦闘をすべてコマンド入力でおこなうつもりでした。奥義（必殺技のこと）はもちろんのこと、剣で斬る、防御といった行動もすべてコマンド入力方式にするつもりでした。とにかく戦闘をサクサク進めるようにしたかったんです。でも、実際やってみると、1人20種類以上もコマンドを覚えさせなくてはならない。そうなると、また容量の問題がでてくるわけです（笑）。そういうわけなので、今はそこの部分をどうするか検討中です。でも、最終的には格闘ゲームファンにも充分楽しめるように対応したいと思います」



## ストーリーを3つに分けたのには色々と理由が…

**――『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』は3話構成ということですが、3つの話につながりはありますか？**

「いえ全体的なつながりとかはありません。最初は1つの話にする予定だったんですが、設定上の問題やその他、進行上の都合などがありまして、わざわざ3つの話にわけました。それぞれ1話独立の話だと思ってください。それでも3つのシナリオをプレイするとなると膨大な時間がいるんですけどね。」

**――天草編からチャムチャムが登場するようですが。**

「これは最初、まだ1つの話で進行していた頃はタムタムが天草編の主人公だったんです。その後、タムタムの意思をチャムチャムが受け継ぐというシナリオだったんですが、やはり話の途中で主人公が替わるのが嫌だったので、最初からチャムチャムでいこうという話でまとまりました」

**――やはり途中で主人公が替**

**わるのは嫌ですか？**

「ええ、嫌です。何か主人公が道具のように感じられてしまうんですよね。キャラのイメージが大事ですからね、この『サムライスピリッツ』は。」

**――京都編はオリジナルストーリーということですが、どんな話になりそうですか？**

「京都編は外伝的な話です。最初に出した情報にも出ていたと思いますが、ノリ的には黒沢映画を目指しています。そしてこの京都編では、格闘アクションの最新作『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のキャラも登場する予定です。先程の話の3話構成にした原因の1つがこれです。こちらが制作を開始した時点で、まだ『斬紅郎無双剣』のキャラ設定が全然できあがっていなかったんです。そういう理由もあって3話構成になったわけです。」

**――どのキャラが登場しますか？**

「それはまだヒミツです。が、登場するキャラは京都編において重要な役割を担っているとだけいっておきましょうか。」

**――なにやら意味深ですね。**

「ええ、期待して待っていてください（笑）」

## キャラの個性を活かしたストーリー展開を…

**――今回、主人公は覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人ですが、この6人はどういう基準で選ばれたのでしょうか？**

「まず全キャラクターの中から15、6人を、キャラの人気や制作者の思惑（笑）を絡めつつ選出し、その15、6人をメイン系と脇役系に分けたあと、うまくシナリオに乗るようなキャラを選びました。」



**――ということは、あまりキャラによってシナリオが変わらないのですか？**

「いえそういうわけではありませんが、最終的に天草編なら『サムライスピリッツ』、ミヅキ編なら『真サムライスピリッツ』に沿った形で進みます。ただ、それまでの過程がキャラの個性を活かしたような展開、覇王丸ならこうするだろう、ガルフォードならこうするだろうみたいな枝別れにはなっています。」

**――となると、幻十郎だけ仲間がいないのも。**

「ええ、幻十郎の性格を考えた結果、こうなりました。幻十郎に仲間は似合いませんしね。ついでに他の主人公と同じようなシナリオでは幻十郎は行動してくれそうもなかったんで、幻十郎にふさわしい演出を考えています。」

**――戦闘が辛くなりそうな気がするのですが。**

「ええ辛いです。通常なら3人で戦うのを1人ですからね。バランスをとるのに苦労しそうですが、でもやはり幻十郎ですからね。仲間とつるむことは絶対ないでしょうし、ましてや他の人のために戦うなんてことはありえないですから。シナリオもあまのじゃくの幻十郎を別の方向からうまい具合に最終ボスまで導けるようにしました。」

「まあ、幻十郎でプレイするならそれなりの覚悟をもって遊んでほしいですね。辛いがこれが幻十郎と割り切ることが必要だと思います。」

**――かなり幻十郎に入れ込んでいるようですが、プロデューサーのお薦めはやはり…。**

「はい、幻十郎です（笑）」

**――話は変わりますが、主人公キャラに付き添っているパピーやママハハ、シクルゥはどんな役割を果たしますか？**

「ただ、ついてくるのではなく、ちゃんと攻撃してくれます。奥義か特技の一つになる予定です。」



**――じゃあ、必殺技扱いなんですか？**

「ええ、そうです。ナコルルがシクルゥに乗って戦うシーンもあるんですよ。」

## RPGになってもサムライらしさを強調したい！

**――RPGに付き物の術やアイテムは存在するのですか？**

「術の類いは存在します。ナコルルが回復魔法らしい技を覇王丸にかけている写真がありましたよね。」

**――ええ。**

「あれがそうです。実際は術ではなく、奥義なんですけどね。」

**――服部半蔵の爆炎龍もその類いですか？**

「ええ、そうです。」

**――ということは、格闘アクションにはないような技が今回は奥義として使えるわけですか。**

「ええ、新技をいっぱい用意していますので、期待してください。」

「次にアイテムについてですが、もちろん存在します。あまり突飛なものは用意していませんが、回復道具ぐらいはキッチリしたものがあります。現在、どのアイテムにどの効果をもたせるかを相談している最中です。」

**――幻十郎はアイテムがないとどうしようもなさそうですからね。**

「まあそれはそうですね。」

## 敵の種類は千差万別 実はアースクェイクも主人公候補だった

**――次に敵キャラについての質問です。ゲームの性格上、大ボスは判明しているのですが、その他のザコキャラはどんな敵なのでしょうか？**

「くわしいことはいえませんが、天草編においてはアンブロジアを復活させようとする、天草とは違う別の一派の刺客が登場したり、魔界からの敵が登場します。ミズキ編ではよりグログロした魔界からの敵が登場する予定です。ちなみに京都編はまだ秘密ということで。」

**――アースクェイクや不知火幻庵など、悪役風のキャラが敵として登場するということは。**

「うーん、最初は敵役みたいなんだけど、最終的には協力者になる可能性は高いです。とりあえず、全員なんらかの形で登場させます。実はアースクェイクを主人公にするという話もあったんですよ。盗みを繰り返しながら旅から旅へ、というシナリオを考えていたんですがボツになってしまいました。」

**――ちょっと見てみたかったような気もしますね（笑）**

「ええ、本当に最後まで粘ったんですけどね。結局、シナリオに合わず、泣く泣く身を引きました。」

**――最後にこのソフトの発売を待っているユーザーの皆さんに一言お願いします。**

「現在の進行状況は65％ぐらいです。発売が年末から来年の春に伸びてしまいましたが、待たせてしまった分、ファンの方も納得できるものにします。もう少しの辛抱ですので、『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』をしゃぶり尽くして待っていてください。」

**――今日はどうもありがとうございました。**

**人気シリーズのRPG化ということでプレッシャーがないといえばウソになるのに、終始明るく答えてくれた生田氏。話を聞いているだけでもかなりの仕上がりが期待できそうだ。**







### 八神庵声優
# 安井邦彦インタビュー

## 八神庵を彷彿させるこだわりとダンディズム

『K・O・F95』で八神庵を担当するのは安井邦彦さん。これまでは、アニメ、外国映画の仕事が主で、ゲームキャラのアフレコは八神庵が初めてという。スーツにネクタイといういでたちと穏やかな話し振りは、八神庵の不良っぽいイメージからはほど遠いが、話しをうかがっていくにつれ、その中に庵と同じようなダンディズムが感じられた…。

《安井邦彦プロフィール》
昭和35年12月12日生れ／愛知県出身／血液型A型／声優歴約4年／エイティワン・プロデュースに所属
●現在、アニメ、外国映画、ナレーションなど幅広くこなす。ゲームキャラクターのアフレコは『K・O・F'95』の八神庵が初めて。趣味は音楽鑑賞、ウォーキング。

## 仕事のスタンスを広げて自分を高めていきたい

—ゲームのアフレコをなさったのは庵が初めてとお聞きしたのですが…。

「アニメや外国映画の吹き替えはよくやりますが、ゲームのアフレコは初めてでした。それに僕の場合、基本的に〃声優〃というより〃俳優〃なんです。幼い頃から俳優になりたくて、大学も演劇専門の学校に入りましたし、卒業したあとは養成所を経てそのまま職業劇団に所属しました。そこでは主に舞台や映像の仕事をしていたのですが、4年ほど前にエイティワン・プロデュースさん（千葉茂さん、高田由美さん、兵藤まこさん、篠原恵美さん、西村ちなみさんなどが所属）にお世話になってから声の仕事もやるようになったんです」

—突然、声のお仕事をおはじめになったのは？

「僕もたくさんのテレビアニメや特撮ものを見て育ったものですから、昔からやってみたいという気持ちはあったんです。ただきっかけがなかっただけ。それに、仕事のスタンスが広がればそれだけ俳優としての自分も高められますしね。というのも、もともと僕が小さい頃憧れた俳優さんたちは、みな劇団に所属してお芝居をやりながらテレビにも出演、声優までこなしていました。だからその影響もあるのかもしれません。幼い頃に見たり感じたりしたことって結構忘れれないんですよね」

## どこにもスキがないほど庵はかっこいいと感じた



—アフレコの時、初めて庵の絵を御覧になったそうですが、第一印象はどうでした？

「何てかっこいいんだろうと思いましたね。完璧なまでのかっこよさというんでしょうか、どこにもスキがないほどキマッてますよね。本当に僕が担当させてもらっていいんだろうかと思いました」

—では、声を出すのも難しかった？

「ええ。アニメや外国映画の吹き替えの時もそうなんですけど、普通アフレコする対象を見た段階で頭の中にその対象の〃声のイメージ〃が浮かぶんです。そしてそのイメージの幅の中で、例えばディレクターの方と一番ベストなところを探すのですが、庵の場合はその幅があまりなかったんです。〃このキャラにふさわしい声はそんなにない〃そう僕に思わせるほど絵が完璧だったんです。だからその意味で難しかったですね」

—ふさわしい声が一つしかなければ逆に簡単ではないかと思うのですが？

「とんでもありません。声に幅がない分、少しでもずればまったく的はずれな感じになりますから、非常に狭い幅の中で豊かに表現しなければならない。そう思うとかなりプレッシャーがかかりました。自分では絵に負けないような声を出したつもりなので、みなさんに喜んでもらえたらうれしいですね」

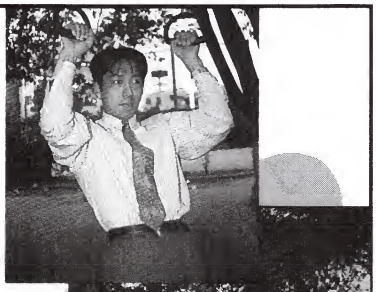
—こうして実際に安井さんの声を聞いてみて驚いたのですが、安井さんの声は庵そのままですね。

「そうですか（笑）。時にはアフレコした声と日常の声が全然違うということもあるのですが…。純真にまじりけのない声を目指したあまり、いつの間にか普段の声になっていたのかもしれませんね」

## 庵には人を寄せつけない静かなるプライドを感じた

—アフレコの時、何か工夫した点はありますか？

「庵には今の男たちがなくし





てしまったダンディズムみたいなものを感じたんです。今の時代、女に媚びた男が多いですよね。もう最近はあまりいわないかもしれませんが、アッシーとかメッシーとか呼ばれて…。その中で庵にはどこか人を寄せつけないところを感じました。〝静かなるプライド〟というか、ある種のこだわりが感じられたのです。そこをうまく表現できたらなと思いました」

——難しかった点は？

「実際の画面がなく、ただマイクに向かって決められたセリフをいうだけだったので、実際の場面を想定するのが難しかったですね。でも、この仕事で一番求められるものは想像力なので、想像力を精一杯ふりしぼって、闘いの場面を頭の中で思い描きました」

——役者をなさっているということで比較的簡単だったのでは？

「もちろん役者をやっていることはかなり役に立ちましたが、逆にアダになった部分もありました。声のアクションがオーバーになったり、必要以上の大声になったりするんです。アフレコの場合、それでは不自然な声になることがあるし、ノイズも入るし…。舞台とアフレコでは声を届かせる〝距離〟が違うんですよね。ただ漠然と声を出しているだけと思っていた人にはちょっとだけ苦労をわかって欲しいですね（笑）」

## 庵と僕の共通点はバンドの経験があること

——ご自身と庵が似ているなと感じた点はありますか？

「庵と同じように、僕も高校の頃、バンドをやっていたんです。バンドといっても今はやりのロック系のバンドを想像しないでくださいね。あの頃はいわゆるニューミュージック全盛の時代。〝古クサイ〟っていわれるかもしれませんが、当時のはやりはツイスト、ゴダイゴ、甲斐バンド。僕たちもよくコピーして演奏していました」

——その渋い声を生かしてボーカルを…。

「僕の担当はギターとかベースでした。音楽は大好きですが、歌うのは慣れてなくて…。よく番組の打ち上げなんかで声優さん同士カラオケにいくのですが、皆、本当にうまいんです。松本梨香さんなんて自分の知らない曲でもいきなり歌えて、それでいて〝歌に心がある〟っていうか…。僕なんかそんなの見ているだけでもう気遅れしちゃって…（笑）」

## バイクが大破して以来趣味はウォーキング！

——安井さんのプライベートについても聞きたいのですが、休みの日などは何を？

「昔はよくバイクに乗って遠出したりしていたのですが、事故でバイクが大破してしまったりして…。バイクに乗らなくなってしまいましたね。それほどの大事故を起こしたのにもかかわらず、僕自身はジーンズが少し擦りむけただけのかすり傷だったのですが（笑）」

——それからバイクには乗っていない？

「別に事故でバイクに乗るのが怖くなったというわけではないのですが、最近は乗らなくなってしまいました。今の趣味はもっぱらウォーキング。今の何だか〝じじクサイ〟ですよね。でも、やはり人間の基本は歩くことだと思うんです。仕事などの移動でもちょっとした距離なんかはよく歩きますし、夏なんかは代えのシャツをいつもバックに入れてるんです」

## 社会に貢献できる仕事をやっていきたいと思う

——最後にこれからの抱負を。

「はじめの方でもいいましたが自分のフィールドを決めず、様々なことに挑戦していきたいですね。声優の仕事もやっていきたいし、舞台の仕事もやりたいです。ただ、これからは少しでも社会に役立つことをやりたいですね」

——具体的にはどのような？

「テレビのドキュメンタリー番組のナレーションなんかもっとやってみたいです。といってもスキャンダリズムにあふれたものではなく、例えば環境破壊の問題に直面した小さな町にスポットをあてた番組とか。そして、番組を見ている人に『これは他人事ではない。我々自身の問題なんだ』という気持ちを抱かせるようなナレーションをやってみたい…」

——ナレーション一つで見る人に与える印象も違ってきますからね。

「だからその分やり甲斐もあります。少しでも自分の納得できる仕事をしたいですからね。もちろん、仕事に優劣をつけるつもりはありません。いただけるお仕事は何でもやっていきたいのですが、やはり30歳代半ばにもなると、自分が社会の一部として貢献しているという自負心みたいなものが欲しいのかもしれません」

——先程おっしゃっていた庵の〝静かなプライド〟みたいなものが安井さんにも感じられますね。

「ただ、考え方が〝古クサイ〟だけなんです。こんな分別くさいことばかりいっているから女の人にもてないのかもしれませんね。アッ、僕、まだ独身なんで（笑）」

——好みのタイプの女性は？

「尊敬できる女の人がいいですね。自分に誇りを持っている人…。何だかまた、分別くさいことといってしまいましたね。まぁ、仕方ないです。これが地ですから（笑）」





ファンレターの宛て先
〒112 東京都文京区水道
2-13-2-201
（株）芸分社分室 ネオジオフリーク編集部「安井邦彦ファンレター」係

カセット&CD

NEO·GEO CD

# ネオジオプロムナード

**格闘あり、アクションあり、スポーツありとより取りみどりの豊富なラインナップの中から、あなたの気に入ったゲームを探してくれ！**

## コンシューマータイトル 12月9日版

| タイトル | 容量 | ジャンル | メーカー名 | カセット価格 | CD価格 | 寸評 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| NAM－1975 | 46M | シューティング | SNK | ¥13,800 | ¥4,800 | テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップする。 |
| 麻雀狂列伝―西日本編― | 42M | 麻雀 | SNK | ¥15,800 | ¥4,800 | ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 |
| トッププレイヤーズゴルフ | 62M | スポーツ | SNK | ¥21,000 | ¥4,800 | 豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。 |
| ベースボールスターズプロフェッショナル | 50M | スポーツ | SNK | ¥18,000 | ¥4,800 | メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。 |
| マジシャンロード | 46M | アクション | ADK | ¥15,800 | ¥4,800 | 呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。 |
| ライディングヒーロー | 46M | スポーツ | SNK | ¥21,000 | ¥4,800 | 若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 |
| ニンジャコンバット | 46M | アクション | ADK | ¥18,000 | ¥4,800 | 悪の忍者集団〝影一族を倒すため〝忍〟一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。 |
| ザ・スーパースパイ | 55M | アクション | SNK | ¥19,000 | ¥4,800 | アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。 |
| サイバーリップ | 50M | シューティング | SNK | ¥18,000 | ¥5,800 | 突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。 |
| ジョイジョイキッド | 22M | パズル | SNK | ¥13,800 | ¥4,800 | ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。 |
| リーグボウリング | 26M | スポーツ | SNK | ¥16,800 | ¥4,800 | 3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。 |
| ゴーストパイロット | 55M | シューティング | SNK | ¥19,800 | ¥5,800 | 第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！ |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ | 55M | アクション | SNK | ¥19,800 | ――― | ネオジオ初のプロレス風格闘ゲーム。環境汚染によって突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市を破壊しながら壮絶なバトルを展開する。 |
| 戦国伝承 | 55M | アクション | SNK | ¥19,800 | ¥5,800 | 戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！ |
| ラギ | 50M | アクション | ADK | ¥19,800 | ¥4,800 | 美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。 |
| ASO II | 47M | シューティング | SNK | ¥18,800 | ¥4,800 | 驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。 |
| バーニングファイト | 54M | アクション | SNK | ¥19,800 | ¥4,800 | 米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 |
| クロススウォード | 50M | アクション | ADK | ¥21,800 | ¥4,800 | 3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。 |
| 2020年スーパーベースボール | 46M | スポーツ | SNK | ¥21,800 | ¥5,800 | 西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。 |
| ロボアーミー | 46M | アクション | SNK | ¥21,800 | ¥5,800 | 大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。 |
| ラリーチェイス | 46M | レース | ADK | ¥23,800 | ¥4,800 | パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。 |
| 餓狼伝説 | 55M | 格闘アクション | SNK | ¥23,800 | ¥5,800 | 人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。 |
| フットボールフレンジー | 48M | スポーツ | SNK | ¥23,800 | ¥5,800 | 48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のクローズアップ画面あり。 |
| サッカーブロール | 46M | スポーツ | SNK | ¥21,800 | ¥5,800 | 近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！ |
| ミューテイション・ネイション | 45M | アクション | SNK | ¥21,800 | ¥5,800 | 舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 |
| ラストリゾート | 45M | シューティング | SNK | ¥22,800 | ¥5,800 | 恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。 |
| ベースボールスターズ2 | 68M | スポーツ | SNK | ¥23,800 | ¥5,800 | シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば1打逆転のチャンスあり！ |
| ニンジャコマンドー | 54M | シューティング | ADK | ¥23,800 | ¥4,800 | 時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！時代をかけろ！ |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ2 | 74M | アクション | SNK | ¥25,800 | ¥5,800 | 主人公の3大怪獣がビルや橋を次々にブチ壊して、ボス目指して突き進んでいく面クリア型プロレス風格闘ゲーム。ボス戦の前のザコもかなり強いので要注意！ |
| アンドロデュノス | 34M | シューティング | ビスコ | ¥23,800 | ――― | ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。アイテムを獲得することによって装備できる4種類の武器をボタン1つで自由に使い分けられ、戦略性が高い。 |
| ワールドヒーローズ | 82M | 格闘アクション | ADK | ¥25,800 | ¥4,800 | 史上最強の英雄は誰なのか？この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。 |
| ビューポイント | 72M | シューティング | サミー工業 | ¥25,000 | ¥5,800 | 斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！ |

＊価格はすべて税別です　＊容量はカセットの容量を掲載しています。

| タイトル | 容量 | ジャンル | メーカー名 | カセット価格 | CD価格 | 寸　評 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 龍虎の拳 | 102M | 格闘アクション | SNK | ¥28,000 | ¥6,800 | 拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。 |
| 得点王 | 54M | スポーツ | SNK | ¥23,000 | ¥5,800 | 12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。 |
| 餓狼伝説2 | 106M | 格闘アクション | SNK | ¥28,000 | ¥6,800 | シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 |
| 戦国伝承2 | 74M | アクション | SNK | ¥25,000 | ¥5,800 | 前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。 |
| ファイヤー・スープレックス | 106M | スポーツ | SNK | ¥28,000 | ¥5,800 | 迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。 |
| ワールドヒーローズ2 | 146M | 格闘アクション | ADK | ¥28,000 | ¥5,800 | 新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加された。 |
| サムライスピリッツ | 118M | 格闘アクション | SNK | ¥28,000 | ¥7,800 | “斬る”ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。“怒りゲージ”が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。 |
| 餓狼伝説スペシャル | 150M | 格闘アクション | SNK | ¥28,000 | ¥7,800 | 『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。 |
| ミラクルアドベンチャー | 90M | アクション | データイースト | ¥25,000 | ——— | データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。 |
| 龍虎の拳2 | 178M | 格闘アクション | SNK | ¥29,800 | ¥6,800 | 極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。 |
| フライングパワーディスク | 74M | スポーツ | データイースト | ¥25,000 | ¥5,800 | 選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら、得点というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 122M | 格闘アクション | データイースト | ¥28,000 | ¥7,800 | 『ファイターズヒストリー』の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。 |
| 得点王2 | 106M | スポーツ | SNK | ¥28,000 | ¥7,800 | 前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 178M | 格闘アクション | ADK | ¥29,800 | ¥6,800 | リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 |
| トップハンター | 110M | アクション | SNK | ¥28,000 | ¥6,800 | 2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。 |
| ソニックウィングス2 | 102M | シューティング | ビデオシステム | ¥28,000 | ¥6,800 | 実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。 |
| 痛快GANGAN行進曲 | 178M | 格闘アクション | ADK | ¥29,800 | ¥6,800 | 不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ！蹴れ！ |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 196M | 格闘アクション | SNK | ¥29,800 | ¥7,800 | SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。 |
| 真サムライスピリッツ | 202M | 格闘アクション | SNK | ¥29,800 | ¥8,800 | 前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。 |
| ダンクドリーム | 94M | スポーツ | データイースト | ¥28,000 | ¥5,800 | 3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 |
| ギャラクシーファイト | 169M | 格闘アクション | サンソフト | ¥29,800 | ¥7,800 | 滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。 |
| クイズ キング オブ ファイターズ | 122M | クイズ | ザウルス | ¥29,800 | ¥5,800 | SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。 |
| パワースパイクスII | 82M | スポーツ | ビデオシステム | ——— | ¥5,800 | 男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。 |
| ダブルドラゴン | 178M | 格闘アクション | テクノスジャパン | ¥29,800 | ¥7,800 | アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。 |
| 雀神伝説 | 82M | 麻雀 | エイコム | ——— | ¥5,800 | RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろんお約束のHなシーンもあるよ。 |
| 餓狼伝説3 | 266M | 格闘アクション | SNK | ¥32,000 | ¥8,800 | シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。 |
| クロススウォードII | 70M | アクション | ADK | ——— | ¥5,800 | シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。 |
| パズルボブル | 32M | パズル | タイトー | ——— | ¥6,800 | 下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 |
| 風雲黙示録 | 190M | 格闘アクション | SNK | ¥29,800 | ¥8,800 | 舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。 |
| 得点王3 | 158M | スポーツ | SNK | ¥29,800 | ¥7,800 | シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え！ |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 226M | 格闘アクション | ADK | ¥29,800 | ¥8,800 | 時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加！ |
| 天外魔境真伝 | 202M | 格闘アクション | ハドソン | ¥29,800 | ¥7,800 | RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！　CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | — | 麻雀 | ビデオシステム | ——— | ¥7,800 | 6人の女の子と謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。CDにはアルバムモードがあり一度クリアすれば好きな絵を自由に見れる。 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 250M | 格闘アクション | SNK | ¥29,800 | ¥8,800 | 3人のキャラを入れ替え、再び繰り広げられるSNKオールスターによる格闘の祭典。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 |
| 将棋の達人 | 58M | 将棋 | ADK | ¥29,800 | ¥7,800 | ネオジオ初の将棋ソフト。MVS、カセット版のモードは本将棋、はさみ将棋の2種類だが、CD版のみ周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 |
| パルスター | 305M | シューティング | エイコム | ¥32,000 | ¥8,800 | CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロール激ムズシューティングゲーム。連打ショットとため撃ち、多種多様な兵器を使い分け、全8ステージを戦いぬけ！ |
| 超人学園ゴウカイザー | 186M | 格闘アクション | テクノスジャパン | ¥29,800 | ¥7,800 | 大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！　CD版はおまけモードもあるよ。 |
| ADKワールド | —— | バラエティ | ADK | ——— | ¥6,800 | ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。ブロッケンのシューティング、クイズゲームをはじめ6つのコーナーが楽しめる |
| ステークスウィナー | 80M | 競馬アクション | ザウルス | ¥29,800 | ¥7,800 | 特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実戦の中で能力をアップさせながらG1ロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では馬の生産育成が可能！ |

 ソニックウイングス3／シューティング／ビデオシステム／154M／¥29,800（カセット）

# ネオジオニュース No.8

## NEW FACE

## 斬紅郎無双剣 初登場キャラの声優を紹介！

今回は『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』でサムライシリーズに初登場したキャラの声を担当する声優さんを紹介しよう。

初登場のキャラは緋雨閑丸、リムルル、花諷院骸羅、壬無月斬紅郎、首切り破沙羅と5人だが、初登場（SNK格闘ゲームに）の声優さんは4人。つまり、5キャラのうち1キャラはすでにおなじみの声優さんが担当しているのだ。しかも、〝アッ〟と驚く声優さんが…。まぁ、それは最後の楽しみとして、順番に紹介していこう。



▶金田美穂、昭和44年7月11日生れ、AB型

まずは、緋雨閑丸。担当するのは金田美穂さん。「やはり女の人だったのか！」という声が聞こえてきそうだが、ボーイッシュな面持ちと、小柄ですばしっこそうな雰囲気はどこか閑丸に似ている。でも、彼女には秘密が…。

実は金田さん、本業は主婦。普段は掃除、洗濯と家事に明け暮れる毎日らしいが、その間隙を縫うようにCM、ナレーションと仕事も盛んにこなしているという。

趣味は旅行、ポストカード収集、音楽鑑賞、ドライブ…、好きなスポーツは水泳、スキー、スケート、ゴルフ、バスケット…と多彩。この柔軟さが閑丸のすばしっこさを表現する源になっているのかもしれない。



◀桜井智、昭和46年9月10日生れ、AB型

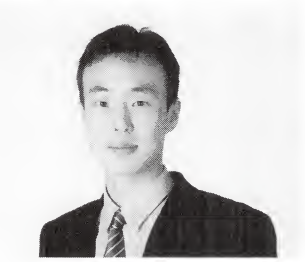
次はリムルル。このプリティ～な声はすでにお馴じみだと思うが、担当は桜井智さん。SNKの格闘ゲームはこれが初めてだが、『超人学園ゴウカイザー』の〝がりん〟も担当、数多くのテレビアニメのアフレコもこなす現在大活躍の超売れっ子声優だ。次号でインタビューを掲載するので、今回はこの辺で…。



▶水津光司、昭和44年10月2日生れ、O型

さて、お次は花諷院骸羅。担当は水津光司さん。こちらは骸羅のごっついイメージとはかけ離れたスラリとした2枚目。これからの活躍が期待されているフレッシュな新人だ。趣味はサッカー観戦、音楽鑑賞。

そして、このゲームのボス、壬無月斬紅郎だが、これもフレッシュな新人、有田洋之さん。こちらもおどろおどろしいキャラとは打って変わった、人のよさそうな面持ちの2枚目だ。趣味は楽器演奏、音楽鑑賞。



▶有田洋之、昭和46年9月20日生れ、B型

最後に首切り破沙羅だが、この不気味なまでの声を担当するのは何と『K・O・F'95』で草薙京を演じた野中政宏さん！　今も編集部宛てにファンレターが引きもきらないだけに「あの凛々しい京さまがどうしてこんなお姿に…」とファンの女の子たちが卒倒しそうだが、編集部としてはさすが野中さん、芸風（!?）が広いと脱帽してしまった。

以上紹介した声優さんたちへのファンレターは、ネオジオフリーク編集部宛てに。

ちなみに、届いた声優さんのファンレターはきちんと届けているのでご安心を。



◀野中政宏、昭和43年10月15日生れ、A型

---

## 特報

## ネオジオフリークがついに月刊誌に昇格！

ネオジオフリークがついに雑誌コードを取得。5月10日にVol.1が創刊されてから9号目の1月発売号にして、毎月9日発売（9日が日曜日の場合は8日発売）の月刊誌に昇格した。

「一体何のこと、今でも毎月発売されているのに…」と首をかしげる方も多いと思うが、これまでは雑誌コードなしのムック扱いゆえに発売日の変動も多く、「発売日に書店にない！」など読者の方々にご迷惑をおかけしてきたのだ。

近年の出版界は有象無象の雑誌が入り乱れているので、よほど売り上げがよくない限り雑誌コードを取るのが大変厳しい状況。編集部としてはネオジオフリークをここまでにしてくれた読者のみなさまにただただ感謝したい♡

これからも従来通り攻略をメインにアーケードと家庭用新作の紹介をおこない、ページも順次増やしていくので、今まで以上に応援してください。ヨロシク！



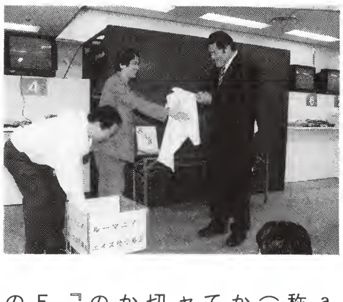

◀今となっては懐しいVol.1の表紙。プレミアがつくかも？

## キャンペーン情報

## 天外魔境真伝のハドソンがエイズキャンペーンに参加

12月10日、池袋サンシャインで開催される『TBS　GAME　PARK'95』においてAAA運動の一環として『TVゲーム　SUNRIZE』がおこなわれる。

AAAとは〝Act　Against　AIDS〟の略称で、TVゲーム業界の有志（ハドソンも一員！）が昨年から音楽業界とともに展開しているエイズに対する啓発キャンペーン。ゲーム業界の大切なお客様（！）に対して何か貢献をしたいというのがそのきっかけになったという。『TVゲーム　SUNRIZE』はそのキャンペーンの中の1つで今年で2回目をむか



◀昨年も多くの人を集めた

える。当日はJAC（ジャパンビデオゲームチェーン協会）の物販、賛同企業の持ち込み品オークション、キャラクターグッツの物販などを実施。その収益は昨年同様すべてエイズキャンペーンに役立てられる予定だ。

気になるオークションだが、昨年はアントニオ猪木も参加。着用していたTシャツをオークションにかけ話題をさらった。しかし、オークションの中心はやはりゲーム関係のものがほとんど。サイン入りのセル画、キャラクターグッツなど希少価値の高いものばかりが登場して場内を賑わせたという。

欲しいものを手に入れてキャンペーンに役立てば一石二鳥（!）。そのうえエイズに対する認識も高まれば一石三鳥（?）。お近くの方はぜひ出かけてみて欲しい。

☎03-3499-4263
AAA運営事務局まで



▶昨年度キャンペーンには猪木も参加！

## ライブ情報

# 桜井智と長崎萠のクリスマスライブが迫る！

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』でリムルルの声を担当した桜井智が12月22日から24日まで新宿スペース107で『桜井智＆朝倉薫演劇団 クリスマスファンタジーライブ'95』を実施する。

桜井智といえば9月にファーストソロアルバム『T-mode』を発売、写真集も来年の2月発売予定と今ノリにノッている声優の一人。声はもちろん魅力的だが、実際に目にするとそのまぶしさは一際だ。

また、このライブには『K・O・F'95』でアテナを熱演した長崎萠も出演。桜井智とともに歌あり、踊りあり、ミニドラマありと客席参加の熱いパフォーマンスショーを90分間にわたって繰り広げる。

さらに、当日、ロビーでは桜井智、朝倉薫演劇団関連グッツの大放出セールもあるのでファンならこの機会を見逃す手はない。

今年のクリスマスは今をときめく2人の声優と甘く楽しい夜を送ってくれ。

●料金 前売 ¥3000
当日 ¥3500

●開演時間
12月22日 16：00／19：00
12月23日 13：00／16：00／19：00
12月24日 13：00／16：00

●チケット
全席指定／183席
☎03-5330-5331
エルスタッフまで

# '95年ネオジオフリーク編集部の選ぶネオジオソフトベスト10

## 編集部の選ぶ'95ネオジオソフトBEST10

①K・O・F'95
②パルスター
③ワールドヒーローズパーフェクト
④サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
⑤餓狼伝説3
⑥ギャラクシーファイト
⑦パズルボブル
⑧天外魔境真伝
⑨ソニックウィングス3
⑩ステークスウィナー



今年も色々なゲームが発売されたネオジオ。1年の総決算ということで、編集部でそのベスト10を選んでみた。

1位は満場一致で文句なし。しかし2位のパルスターは、『難易度が高すぎる』『本格的なシューティングであり、完成度も高い』と意見がまっぷたつ。が、結局のところ、『R-〇YPE』を彷彿させる秀逸なグラフィックと、高度な戦略性が◎、ということで落ち着く。

3〜6位と、9位のソニックウィングス3はほとんど異論なし。

ただ8位の天外魔境真伝と10位のステークスウィナーは、もう少しゲーム性を重視して順位を上げた方がいいという意見もあった。

また7位のパズルボブルについては、編集部にプレイヤーが少なかったことが指摘されたりもした。

そんなこんなで悩み抜いた結果が別表の順位。さて、読者のみなさんはどう思いましたか？

# ネオジオ一口情報

## 音楽CDにテレカ！

サイトロンがキャンペーンを実施。2月7日発売の音楽CDを買うと千円ごとに特製カード（リアルバウト餓狼＋サムライ斬紅郎）がついてくる。中にはテレカもあるそうで楽しみだ。詳細は次号で。

## 斬紅郎アレンジで登場

サイトロンが『斬紅郎』のアレンジ音楽CDを製作中。このCDには桜井智と生駒治美の姉妹（?）も参加。2人の声が一枚で聞ける、ファンにはお得な仕上がりになっている。録音風景は次号で紹介。

## 「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」ゲーム大会日程

〈12月9日〉
●石丸電気ゲームワン2F
開始時間：予選14時、本選15時／場所：東京都千代田区外神田1-4-21
☎03-3251-0011

〈12月10日〉
●ヤマギワソフト館6F
開始時間：予選14時、本選15時／場所：東京都千代田区外神田4-1-1
☎03-3253-2111

〈12月16日〉
●シータ厚木
開始時間：15時／場所：神奈川県厚木市中町3-12-15
☎0462-22-3449

●ラオックス春日部 コンピューター館
開始時間：15時／場所：埼玉県春日部市粕壁4452 アーバンハイツ春日部
☎048-761-9171

〈12月17日〉
●タワーレコード渋谷2F
開始時間：13時／場所：東京都渋谷区神南1-22-14
☎03-3496-3661

●ぴゅう柏店
開始時間：14時／千葉県柏市中央町1-2
☎0471-63-4091

●ラオックス・ザ・コンピューターゲーム館（店頭）
開始時間：予選14時、本選15時／東京都千代田区外神田1-13-3
☎03-3251-3100

## テレフォンサービス一覧

●SNK
東京03-5275-6200
大阪06-339-0110
（9：00〜17：00）

●ADK
048-775-2347

●テクノスジャパン
03-5343-5605

●ザウルス
03-3222-1734

●ビデオシステム
075-723-1544

●データイースト
03-3398-5317

●ビスコ
03-3554-0124


＜ザウルスホームページのアクセス先＞ http:／www.egg.or.jp／saurus／

コンシューマー
ハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE
# クラブ・ハウスコア

## K・O・F'95

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| チームエディット | ワイゾウ・奈良県 | 617,730 | ALL |
| チームプレイ(日本) | NT-1・広島県 | 489,040 | ALL |

## K・O・F'94

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 日本チーム | 大門SP.・東京都 | 466,020 | ALL |
| アメリカチーム | SHAQ・群馬県 | 460,600 | ALL |
| メキシコチーム | 暫烈軒ズ・福井県 | 458,850 | ALL |
| ブラジルチーム | 部長アキヤマ・東京都 | 439,960 | ALL |
| イタリアチーム | 無敵・神奈川県 | 430,420 | ALL |
| 韓国チーム | マッツー・栃木県 | 414,210 | ALL |
| 中国チーム | 立ち田植え・埼玉県 | 409,000 | ALL |
| イギリスチーム | ナコゴル・広島県 | 383,100 | ALL |

## 龍虎の拳2

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ジョン・クローリー | 石井悟・神奈川県 | 3,042,860 | ALL |
| キング | キング命!・広島県 | 2,052,080 | ALL |
| リョウ・サカザキ | アナ帝・東京都 | 1,910,710 | ALL |

## ワールドヒーローズパーフェクト

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ネオーディオ | キャラ勝ち君・岐阜県 | 15,712,000 | ALL |
| ジャンヌ | 下僕・京都府 | 11,486,200 | ALL |
| 服部半蔵 | へぼスコア・東京都 | 42,368,400 | チビキャラ |

## ギャラクシーファイト

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ロルフ | 伝説の男石田・東京都 | 1,892,700 | ALL |
| ジュリ | おもむろ・東京都 | 1,656,300 | ALL |
| ルーミ | J's・神奈川県 | 1,406,000 | ALL |

## 餓狼伝説3

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| テリー・ボガード | TKS・兵庫県 | 2,165,000 | ALL |
| 秦崇雷 | Y.KIM・愛知県 | 1,873,600 | ALL |
| 山崎竜二 | T.R・兵庫県 | 1,813,600 | ALL |
| ブルー・マリー | 部長アキヤマ・東京都 | 1,624,100 | ALL |
| ジョーヒガシ | とるこ・新潟県 | 1,639,300 | ALL |
| 望月双角 | H,Y・大阪府 | 1,576,900 | ALL |
| 不知火舞 | T.R・兵庫県 | 1,532,700 | ALL |
| ギース・ハワード | カズボー・群馬県 | 1,524,300 | ALL |
| ホンフゥ | オバJ・千葉県 | 1,470,100 | ALL |

## 真サムライスピリッツ

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 服部半蔵 | 聖フェアリオン・愛知県 | 613,630 | 13人目 最終戦 |
| ガルフォード | 忍者くん・埼玉県 | 582,230 | ALL |
| 覇王丸 | おやG・茨城県 | 301,320 | ALL |
| ナコルル | 部長アキヤマ・東京都 | 218,930 | 13人目 |

## ファイターズヒストリーダイナマイト

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミゾグチ | M?Y・福島県 | 1,075,000 | ALL |

## ソニックウィングス2

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| F-14 | T.N・埼玉県 | 1,590,000 | 2-5 |

## パズルボブル

| プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|
| ぽん・東京都 | 30,478,550 | ALL |

## ビューポイント

| プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|
| AC01・神奈川県 | 2,850,440 | ALL |

# 新装開店!! ハウスコア

## 読者の攻略法、裏技も大紹介！

さて、今月から2ページになり気分一新の『クラブ・ハウスコア』コーナー。

スコアの方は、やはり人気タイトルに申請が集中していますが、今号からパルスターも集計します。全国のシューターの方、頑張ってください。

そして、増ページにともない今月から、ハイスコアを出した方の攻略法や、読者の考えた裏技、得意技などもコーナー内で紹介します。ハイスコアともども、裏技係にもふるってご応募下さい!!

さて、5号から集計を開始して4カ月、今月も以下の方々が偉業を達成しました。おめでとう!!

■部長アキヤマ（東京都）
■とるこ（新潟県）

## 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**餓狼伝説3（テリー）**

クラックシュート→パワーダンクで相手をはめる。失敗したら潜在能力でSを取る。

●TKS・兵庫県

**K・O・F'95（エディット）**

カウンターを主体に攻める。1回900点なのでかなり稼げる。

あとは、全体的に点数の高い技を使う。

キャラごとのパターンは特に考えないが、避け状態を投げることのできるキャラ（タクマ、クラークなど）には注意する。

●ワイゾウ・奈良県

**K・O・F'94（日本）**

ダメージ0で点の高い避け攻撃を使う。とにかくパーフェクトを狙って、食らったらわざとやられて次の人でパーフェクトを狙う。

●大門SP。・東京都

**ソニックウィングス2（F-14／エレン&シンシア）**

パターンゲームなので、とにかく得点アイテムの出る位置を覚え、敵キャラの攻撃パターンも覚えればある程度はいきます。また、スコアを稼ぎたい時は、バランスの取れた機体を選ぶことがコツです。

●T．N・埼玉県

**ビューポイント**

最終面までノーミスでいき、ラスボス第1形態のパーツをすべて壊して点を稼ぐ！ボスが第3形態になったらわざとミスして、また同じことを繰り返す。

●ACO1・神奈川県

## 俺の!! フリーク読者が考えた裏技・得意技コーナー

**空中流影陣の謎（K・O・F'95）**

まず、2人用でアテナと如月影二を選び、アテナが空中サイコソードを出す。その瞬間に如月影二が流影陣を出すと、当たっていないのにアテナがダメージを受ける。サイコソードを如月影二の頭上で出すとやりやすい。

●大島健司さん（岡山県）

編：う〜ん、サイコソードの特性を知りつくしたともいえる、なかなかナイスな裏技です。実用性はないと思うけど。

念のため説明しておくと、サイコソードの終りの方にある、残りカスのような部分が飛び道具判定になっていて、それが流影陣ではね返されてしまうというわけです。

**続・飛び道具連射モード（K・O・F'95）**

まず、タクマで龍虎乱舞を決め、すぐに飛び道具を出せば連射モードに入ります。

次にユリですが、弱の雷煌拳を出し、着地後に一発だけ覇王翔吼拳が出れば、虎煌拳でも連射ができます。

●滝月・肋（宮崎県）

編：素晴らしい！理論派ジエイケイもベタホメの新発見でした。天晴!!

## クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | |
|---|---|
| 1位 | 部長アキヤマ・東京都 480Pts. |
| 2位 | M?Y・福島県<br>おもむろ・東京都 300Pts. |
| 4位 | キング命！・広島県<br>キャラ勝ち君・岐阜県<br>聖フェアリオン・愛知県<br>下僕・京都府<br>T．R・兵庫県<br>忍者くん・埼玉県<br>へぼスコア・東京都 240Pts. |
| 11位 | ドクハスギ・宮崎県<br>とるこ・新潟県<br>飛行機野郎・神奈川県<br>乱デ舞一・東京都<br>Y，KIM・愛知県 180Pts. |

## ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。

●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEOCDのどちらでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対人戦のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断わりしておきます。

（稼げるランクを探してね）

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ＊
④K・O・F'94＊
⑤K・O・F'95＊
⑥ワールドヒーローズパーフェクト
⑦ギャラクシーファイト
⑧ファイターズヒストリーダイナマイト
⑨ビューポイント
⑩ソニックウィングス2
⑪パルスター
⑫パズルボブル

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸分社分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係



※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています

やはり予想どうり
ダントツのK・O・F'95!
バラエティーに富んだ
注目の第1回ランキング!!

# NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

## 10月1日〜10月31日

今号からスタートしたネオジオ売り上げランキング。
北は北海道から南は九州まで全国79店舗のご協力により、
ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CD | 5,575P |
| 2 | PULSTAR CD | 1,965P |
| 3 | 真サムライスピリッツ ROM | 844P |
| 4 | 天外魔境真伝 ROM | 832P |
| 5 | 餓狼伝説3 CD | 338P |
| 6 | 超人学園ゴウカイザー ROM | 318P |
| 7 | アイドル麻雀ファイナルロマンス2 CD | 287P |
| 8 | ビューポイント CD | 159P |
| 9 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ROM | 72P |
| 10 | パズルボブル CD | 66P |

### ランキング総評

やはり人気格闘ゲームのK・O・F'95が予想通りの強さを発揮して、栄えある初ランキングの第1位に輝きました。ROMカセットも9位にランクされており、しばらくはK・O・F'95の勢いはとまりそうにありません。

その他のゲームで目につくのは、2位と8位のシューティング勢。本格シューティングは根強い人気で、今後の順位の変動が気になる2本です。

3位には真サムライスピリッツがランクイン。サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣の発売日が近いせいか、去年の発売にも関わらず上位にランクされました。

CDのみ発売のソフト、7位アイドル麻雀ファイナルロマンス2、10位のパズルボブルの2本は、脱衣麻雀とパズルというジャンルの特徴通り、今後も息の長いゲームになる予感がします。

### 協力店の紹介

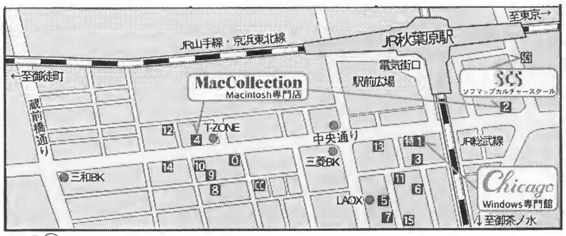
ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

**<ソフマップ>**
**秋葉原本店**
東京都千代田区外神田3-14-10
☎03-3253-3030
（他9号店、13号店）

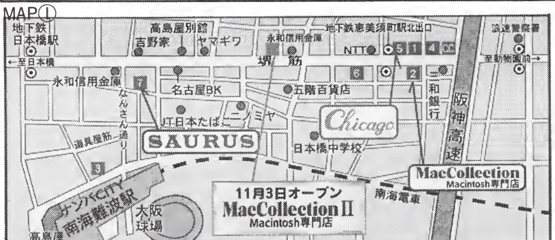
**大阪・7号店SAURUS**
大阪市浪速区日本橋3-6-18
☎06-634-2076
（他3号店、4号店）

**<あくとグループ>**
**ファミコンランド一宮本店**
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

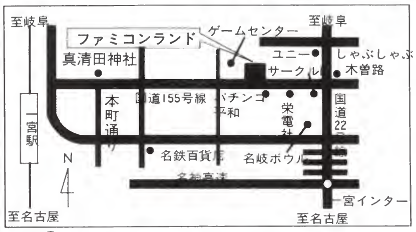
**吐夢書店**
静岡県三島市文教町1-1-19
（東レ建設 森島ビル1F）
☎0559-88-1708
**他、加盟店75店舗**



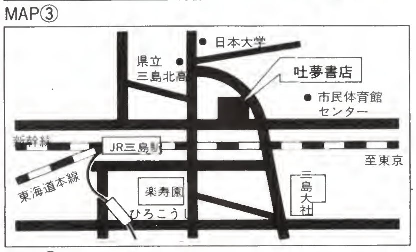
MAP①



MAP②



MAP③



MAP④

＊MAP①、②の□の数字がソフマップのお店です。NEO・GEOの取り扱い店は「協力店の紹介」を参照してください。

# NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20！

## 読者人気ベスト20!

| 順位（前回） | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位（〃） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 280P |
| 2位（—） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 248P |
| 3位（5） | 餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 156P |
| 4位（3） | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 121P |
| 5位（4） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SNK | 格闘アクション | 115P |
| 6位（2） | 餓狼伝説3 | SNK | 格闘アクション | 103P |
| 6位（11） | パルスター | エイコム | シューティング | 103P |
| 8位（9） | 天外魔境真伝 | ハドソン | 格闘アクション | 52P |
| 9位（8） | サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 48P |
| 10位（6） | 龍虎の拳2 | SNK | 格闘アクション | 45P |
| 11位（—） | ソニックウィングス3 | ビデオシステム | シューティング | 41P |
| 12位（7） | パズルボブル | タイトー | パズル | 32P |
| 13位（10） | ワールドヒーローズパーフェクト | ADK | 格闘アクション | 31P |
| 14位（16） | ステークスウィナー | ザウルス | アクション | 25P |
| 15位（—） | アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | ビデオシステム | 麻雀 | 21P |
| 16位（—） | 超人学園ゴウカイザー | テクノスジャパン | 格闘アクション | 17P |
| 17位（14） | ギャラクシーファイト | サンソフト | 格闘アクション | 16P |
| 18位（13） | ビューポイント | サミー工業 | シューティング | 13P |
| 19位（15） | 餓狼伝説2 | SNK | 格闘アクション | 11P |
| 20位（12） | ソニックウィングス2 | ビデオシステム | シューティング | 10P |

## それでもK・O・F'95！ 4カ月連続トップ!!

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のアーケード登場で、今月は首位陥落か…と思われた『K・O・F'95』だが、なんと今回もトップ。これで4ヵ月連続トップというものすごさだ。

やはりネオジオといえば、SNK&格ゲーといわれるだけに、SNKの人気格ゲーシリーズの上位独占傾向が顕著。その中で健闘しているのが『パルスター』。SNKの格ゲー以外では初の月間獲得ポイント3ケタを達成し、また最高順位の6位も記録した。

前述の『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の他に、『ソニックウィングス3』、『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』、『超人学園ゴウカイザー』の4タイトルがチャートインしている。

毎号受けつけているので、みなさんもぜひご投票を!! アーケード、家庭用（カセット、CD）を問わず、好きなゲームソフトを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！ 順位も忘れずにつけてネ!!

**〈今月の読者の一言〉**

●ロバートさんにひと言…。いーかげんにキミも脱がないと、極限流の道場でのけ者になるよぉぉ。フッフッフッ…。

PN／舞ちゃんのかんざし（埼玉県）

（宛先）
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

## 累計ソフト人気ベスト20

| 順位（前回） | タイトル | ポイント | 順位（前回） | タイトル | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位（〃） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 1,555P | 11位（10） | ワールドヒーローズパーフェクト | 198P |
| 2位（3） | 餓狼伝説スペシャル | 550P | 12位（15） | パルスター | 186P |
| 3位（2） | 真サムライスピリッツ | 521P | 13位（12） | ギャラクシーファイト | 134P |
| 4位（〃） | 餓狼伝説3 | 475P | 14位（11） | ソニックウィングス2 | 132P |
| 5位（〃） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 432P | 15位（13） | 餓狼伝説2 | 105P |
| 6位（〃） | 龍虎の拳2 | 254P | 16位（14） | ビューポイント | 98P |
| 7位（—） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 248P | 17位（16） | クロススウォードII | 60P |
| 8位（7） | サムライスピリッツ | 241P | 18位（22） | ステークスウィナー | 43P |
| 9位（〃） | 天外魔境真伝 | 231P | 19位（—） | ソニックウィングス3 | 41P |
| 10位（8） | パズルボブル | 222P | 20位（17） | ワールドヒーローズ2 | 40P |

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

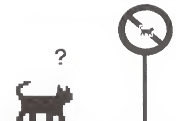


撮影●河野英喜

第3回

TOMO

# 宮内知美の満月がコワい…



TOMOがMACで描いたイラスト

## 休暇を終えると、また厳しい現実が

6日間の楽しかった休暇を終え、私はまた、きびしい現実に帰ってきました。「いつも母親おつかれ様」を込めて、ママに時計（こんな高い買い物久しぶり級の品）と、『最近がんばってるな、これからもよろしく』を込めて、私にいくつかの物を買ってあげた。

この先の生活は？　心配御無用、なんとかなるでしょ、うん。本当？　私は結構、こんな性格かもしれない。

最近だって『宮内さんって、そういう人だったんですねぇ…』なんて言われたばっかり。『それっていい意味ですか？』って聞き返したら、『もちろん』って。ならよし。

みんなが作ってる私のイメージって、どんなんだろう。ちょっと怖いな。だって、本当の私を知ったら、嫌いになったりするかも。

## おみやげの中にはあまり嬉しくないのも…

それはさておき、いっぱいのおみやげ達とともに連れて来たのは、カゼ、カゼ、カゼ。帰って来てから1週間、ずっと微熱が続いている（お医者さんに行ったら、治るタイミングを失ってるって）。

でもね、そのせいか近頃の私は熱に強い。今までなら、死にそうだって叫んでもおかしくないような状態でも、ちゃんと仕事出来るんだよ。もちろんこの1週間、働き続けてるゼッ。なんかね、ここまでくるとカゼも楽しめるって感じかな。いつもとちがうような意見言ったり、ちょっと熱でもある方がいいんじゃない？　って人に言われたり。

きっと、カゼを自分の物にしちゃったんだね。まっ、いいんだか悪いんだか。どっちにしてもそろそろ、健康に戻りたい。こんな季節だから、みんなも、うがいは忘れないでしてね♡（保健の先生みたい）。それでもカゼをひいてしまったら、私のように楽しい日々を送って下さい。

## 今撮影中のVシネマ 私の役は中学生…

カゼの話はこれくらいにして、今私はVシネマの撮影の真最中。スペシャルハードな（私にとってだったりして）毎日を送っています。『カメレオン』っていうマンガが原作なんだけど、知ってますか？　学園ものの不良さん達のストーリーなんだけど、その中で20歳の私の演じる役はというと…、中学生の純菜ちゃん。きびしいよねぇ、やっぱり。セーラー服着てハリキってます（笑）。

来年の春ぐらいにレンタルビデオ屋さんに置かれると思うので、中学生の宮内知美が見たい方、見たくない方も、チェックしてみて下さい。

## 満月がコワい…その理由は

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣が出ましたね。私はまだやってないけど。ゲーム画面の中で勇ましく闘うリムルルに、早く会ってみたいと思ってます。

そして最後に、タイトルにもなっている満月が怖い理由（毎月たのまれている、遅れてゴメンナサイ）は、地震ってね、満月に起こりやすいんだって。月にはスゴイパワーがあって、明らかになってない事も多いらしいけど、本当にスゴイらしい。一人暮らしの私の家にも、防災グッズが登場したよ。みんなも、満月には気をつけてね。ばいばい。

〈近況〉
- ●「とんねるずのみなさんのおかげです」（CX）学園コントにレギュラー出演
- ●「'96年版宮内知美カレンダー」（全国有名書店、CD店他で絶賛発売中）
- ●フォトCD「LIVE!」＝'96年1月発売（日本コダック）
- ●Vシネマ「カメレオン」＝'96年4月発売（徳間ジャパン）
※相沢純菜役
- ●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）



撮影●河野英喜

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160㎝
サイズ：B83・W58・H83

# 読者通信欄

# ようこそ！ パオパオカフェへ

## パンチ！パンチ！

ネオジオフリークに対する読者のみなさんのご意見や、ご要望、それから日常のできごとなど、気さくなおたよりを紹介するのがこの『パンチ！パンチ！』。

クリスマスは、もう間近。今年のパーティーも、ネオジオで盛り上がろうぜぃ!!

（奥女中秀麿）

### K・O・F'95発売日 会社で一晩中大騒ぎ!!

K・O・F'95の発売日、4人で会社にこもって、さっそくプレイ。

仕事後はみんなハイで、いおりんと一緒にキレた笑いはやるわ、チャン同士になると『ひえんざーん』しかやらねーわ、チャンの鼻歌でうどん吹き出すわで、血祭り騒ぎでヤンス。

冷蔵庫あさり、イタズラ放送当たり前。これが忘年会か何かでアルコールが入ると、もっと物騒になります。

『もう殺ス！』

『生きてここから出られると思うなよ！』

ふと気づくと、次の日…。若いっていいなあ。

●PN／AV69桟敷香（埼玉県）

編：どーいう会社にお勤めなんでしょう？ 職種は？ 社長さんはどんな人？ それにしても、朝までゲームしながら会社でどんちゃん騒ぎができるなんて、いいなぁ。ボクもそんな会社に就職したい!!

### ネオジオフリークを隔週誌にして!!

10月11日にネオジオフリークVol.6を購入。3日後に某週刊ゲーム雑誌を見たら、そこに『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』の記事が!? SNKのオフィシャル情報誌なのに、たった3日違うだけで、どうしてそこには『斬紅郎無双剣』の記事が掲載されているんだ？ 前にも、他誌より情報が遅い時があったし…。

そこで、スタッフの方々はつらいでしょうが（読者も金銭面でつらくなるけど）、ネオジオフリークを隔週刊にしてくれませんか？ お願いします。

●PN／砂流（岩手県）

編：隔週発売は現状無理です。それから、後発売の他誌より情報が遅れたことですが、いくつか事情があります。まずネオジオフリークの紙質が乾きにくいため、通常より印刷工程が1日余分にかかります。またポスターをはさみ込むのにも丸1日。しかも印刷工程のシステム上の問題から、さらに2～3日早く版下を出稿しなくてはなりません。よって締切りが通常より5日ほど早く、後に発売される雑誌より情報が遅いことがまれに起こります。（片桐）




●PN／芹沢京子（広島県）
クリスマスは雪だぁ!! 雪が欲しい!! …と、思ってる人は、寒い地方にいきましょう。ただそんだけ。




●PN／OZI（新潟県）
今編集部は「19YY」に燃えている！ マッドマンを使わずにクリアするのは名誉なこと！



●PN／唯廣雄（福島県）
前号に間に合わなかったけど、感動を新たに…、ということで。2人のいい表情に乾杯!!




●PN／水沢潮（佐賀県）
ついにきました、Sウィナーのイラスト。とにかく前にいって、いいアイテムを取ろう。




●PN／景徳鎮（埼玉県）
早くも注目を集めている緋雨閑丸クン。もしかしたらリムルルより人気出るかも…



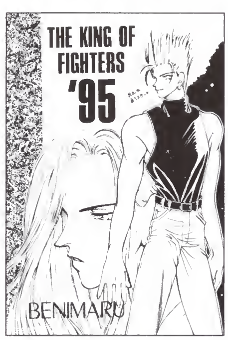

●PN／草薙一登（滋賀県）
ファアー、ファイアー、サイコソルジャア～♪ そこで一句。「コメントも 思いつかない 明け方よ」



●PN／まじょりー木村（福岡県）
江戸時代・小石川療養所に「榊原庵」なる医者がいたというのは、ネオジオとはなんも関係ない。




●PN／海砂利長助（愛知県）
ネオジオフリークをよく読んで、早くルシフェラーを倒してED見ておくれ～!!




●PN／細川ふ○え（大阪府）
えー、とにかく。PNはフセ字にしなくて済むものを考えてください。頼むよ～。




●PN／くれあ蘭須（愛知県）
か弱かった頃のユリ…、お兄ちゃんだけが（ロバもか）頼りでした。

# 今月の隣人愛

おなじみ『今月のオーバースウェー攻撃』から、ネオジオの楽しい遊び方と、ダジャレ系&オチャラ系のおたよりだけを集めて今号からスタートするのが、この『今月の隣人愛』。

これは読んで字のごとく、隣人に愛を与えることができるような"微笑ましい"おたよりばかりを集めたコーナーなのだ。

## 今、超大流行!! いおりんの髪型にトライ!

今、ハヤリ（?）のいおりんの髪型にきみも"れっつ・とらい!!"…というコーナーです。そう、あの針金入りだとウワサのいおりんの髪型。誰もが一度はやってみようと思ったことでしょう（え？ないって?）。で、今日はその作り方をお教えしましょう。

①まず俯角60度（要するに下を向く）で、髪を分け目のところで前と後ろに分ける。この時、霧吹きなどで湿らせておくとよい。

②ネオジオフリークvol5の表紙を見ながら（持ってない人は買いにいこう!）、もみあげ（らしきところ）と前に流す部分を分ける。

③前の方はピンでとめておき、もみあげのところをまずセット。左右両方やる。

④ピンをはずし、前方に流すように後ろからもってくるようにする。やや持ち上げながら、下を向きつつスプレーやムースでセットする。

⑤ドライヤーで、中の方からかけていき、形を整える。

⑥顔をあげて心持ち前髪を上げてできあがり!

さあ、きみも明日からやってみよう!! ただしハードタイプのムースでないとくずれる。しかも前髪が多いと、下がってくるゾ。

ちなみに私の場合は髪の量が多くて下がってくるし、目には入るし、前は見えないし…、家族からはバカにされました。

勇気のある人は、これで学校にいくべし!

●PN／ひめさま（福島県）

編：いおりん髪型完全作成マニュアル、どうもありがとう! かなり詳しく書いてあるので、これで万全だろう。さぁ、みんな、この髪型できめて学校へいこう!! それからいおりんの髪型をマスターしたら、今度は各自アレンジして、自分だけのオリジナル"いおりんヘア"を開発しようぜ。（山崎）




●PN／因幡とめ吉（愛知県）
バラに彩られたヅカファン必見のオスカ…、じゃなかった、キングです。




●PN／塚本裕（大阪府）
ネオジオフリークを買ってから、ハードを買ったというのはよいことです。情状酌量の余地あり♡　許す。




●PN／日下部如名（福井県）
KOF'96は果たしてどんなゲームに? 斬紅郎もいいし、それからリアルバウトと武士道烈伝も♡　うーたまんねぇ!!




●PN／城みさき（埼玉県）
挑発の正しい使い方は、相手の気絶状態にかますことです。いや、私見ですが。

# メーカーへの要望

KOFをCDドラマ化する気はありませんか? 別にKOFに限らず、ゲーム声優さんの声とか聞く機会が少ないので、もっと聞きたいのです。チームごとのショートストーリーでいいですから作って〜。

●PN／かなえ優（千葉県）

CDドラマではないですが、ポニーキャニオンさんから発売されている攻略ビデオの中に、外伝的なオリジナルドラマが収録されています（もちろん、声優さんはゲームオリジナル）。一度御覧になって見てください。（SNK広報）

ADK様、ずっと前から発売予定リストに載っている、『ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）』がずっとそのままなんですが、計画は進んでいるのでしょうか? RPGファンの僕としてはすごく期待しています。

●PN／嵐の五郎（埼玉県）

諸事情により開発が遅れております。まだまだ発売は先ですが、ADKワールドなどのCDオリジナル企画を出しているということで御理解ください。（ADK広報）

SNK様、ネオジオ（CD）には連射付きのパッドやコントローラーは発売されていないのでしょうか? また、今後の発売予定はないのでしょうか? 『パルスター』などのシューティングはもちろん、格ゲーにも欠かせない機能なので是非教えてください。

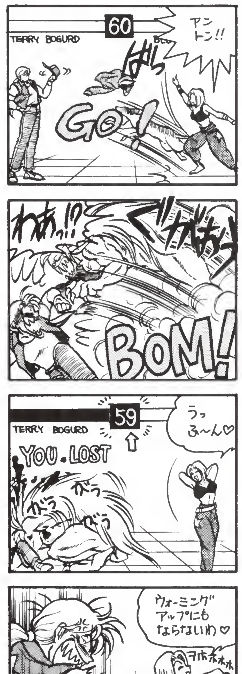
●PN／OCT（東京都）

今のところ、そういった具体的な予定はないですね。（SNK広報）

# クセになる4コマ

## ただの犬じゃない

スタート直後、余裕のテリーにマリーが繰り出した技（?）は…。アントンが、ミヅキのあのワンちゃん（?）に変身してしまうという超ズル技。これではテリーも怒りMAX状態!




●ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

## 純情良子ちゃん♡

純情さは乙女の特権…かどうかは知らないが、痛すぎる気がする照れ隠し。本人が目の前にいなければ、ここまではやらなかったはずだが…。ちゃかす風魔の表情がベリーグッド!!




●ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

## アテナの滞空時間を競い負ければバツゲーム…

『K・O・F'95の楽しみ方その1～アテナ編』。

これはワタクシのお友達が考えついたもの。まず、アテナちゃんを使って、ロングジャンプ（垂直はダメです）して、画面の上の方にいったらすぐに「サイコソード」を出します。

するとアテナちゃんは、さらに上にいきます。そして2秒ほど画面の上にいて、見えなくなります。

これを2人対戦で、どちらが長く上にいられるかを競い合います。もちろん先に降りてきた方が負けです。負けた人は、バツゲームとして、例えばK・O・F'95キャラのものまねなどをやらされます。

これは勝ち抜き戦もできます。けっこう楽しいですよ。K・O・F'95を持っている人はゼッタイやろー！

●PN／草薙ジャンヌ（大阪府）

編：単なるロングジャンプではなく、ロングジャンプ＆三角跳びからサイコソードを出すようですね。それなら確かに2秒くらい落ちてこない。ジャンプのタイミングを合わせるのがちょっとムズく、サイコソードを出すタイミングが三角跳びの直後じゃないと、相手に当たってしまうぞ（食らった方が先に落ちる）。あとサイコソード不発でパンチが、相手に当たることもある（笑）。とにかく、ハプニングなどもあって、けっこう面白い!!

（山崎）

## お待た、お待たの…ダジャレねたコーナー

・芸能界では、いかり（怒）や、頂点なり！

・テリーから「ボガー」（ボガード）とされた。

・もう、アンディったら、しらない（不知火）。

・ロバとマルシア（ロバート・ガルシア）。

・僕、今悩んでるん（ハイデルン）。

・龍虎乱舞、へこきランプ。

●PN／舞の恋人（山形県）

編：うっきー！　助けてー、もう…やめてくれー!!　最後のへこきランプって、いったい何なんだ～？　というわけで、もう少し上品なネタを求む。なんちて。

（片桐）

# Q&A

某雑誌にネオジオランドが愛和郡長久手町にあると書いてあったのですが、どこにあるのか分かりません。ガイドブックを片っ端から見たのですが載っていないので、ぜひ地図を載せてほしいです。できれば行き方もあるとうれしいです。宜しくお願いします。

●PN／流星剣舞（三重県）

それは〝ネオジオランド名古屋店〟のことのようですね。住所は『愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50－1』です。電車でいく場合は、地下鉄東山線「藤ヶ丘駅」で下車し、名鉄バス（バス乗り場②番）の日進駅行きか長久手車庫行きに乗車し、「蟹原公園」で下車すればオッケィ、楽勝です。

さあ、みんなでいってみよう!!

（片桐）

…………………………

CD版の餓狼伝説SPECIALで使える、リョウのプレイキャラとしての出し方と、必殺技コマンドを教えてください。

●斎藤勝弘さん（新潟県）

まず、〝VS COMモード〟をノーミス（どのレベルでも可）で勝ち進みリョウを倒し、データをセーブする。次にデータをロードし、リョウともう一度闘ってわざと負ける。そして、一度デモプレイ画面を対戦の状態にし、その時に「↑、←、↓、→、↑、A、↑、→、↓、←、↑、C」と入力し、リョウの声で「オラオラァ」と聞こえたら成功だ。そのままスタートボタンを押し、1P VS 2Pモードを選ぶと、キャラクター選択画面にリョウが表示される。カセットでも勿論可能。

必殺技は「虎煌拳＝↓↘→＋A or C」、「ビルトアッパー＝→↓↘＋A or C」、「飛燕疾風脚＝↙↗＋B or D」、「暫烈拳＝Cボタン連打」、「覇王翔吼拳＝→←↙↓↘→＋C」。超必殺技は「龍虎乱舞＝↓↙←↙→＋BD」で出すことができる。

ただし、対戦でしか使えないけどね。

（片桐）



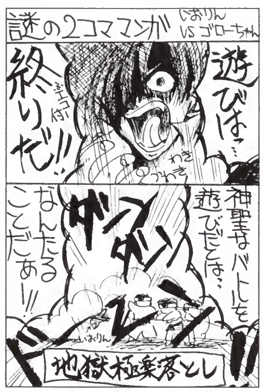

●PN／ゆみ（神奈川県）

ふんがぁ…。なんもいうことは、ありましぇ～ん（同じキャラでまた旬なネタ求む）。




●PN／諸積新（千葉県）

あのウェイトレスは、いわゆるひとつのジャンプ力ですね。そこがいわゆる、素晴らしいジャンプの力というか…。




●PN／林檎百姓（青森県）

ほんとに、ナゾ。もういっこ、こーゆーのがくれば、ナゾナゾ。なんちて。



●PN／不知火れいら（兵庫県）

マリーを使いこなすのはたいへん。ちょっとクールで、したたかな人♡

# 読者の移植希望ソフト

| タイトル（ジャンル）　メーカー | ポイント | 可能性 |
|---|---|---|
| ①天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン | 192P | ○ |
| ②バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ | 153P | △ |
| ③サイコソルジャー（アクション）　SNK | 148P | ▲ |
| ④アテナ（アクション）　SNK | 91P | ▲ |
| ⑤怒（アクション）　SNK | 82P | ▲ |
| ⑥闘神伝（格闘アクション）　タカラ | 81P | △ |
| ⑦へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト | 71P | ○ |
| ⑧クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）　SNK | 60P | × |
| ⑨ソニックウィングス（シューティング）　ビデオシステム | 58P | ▲ |
| ⑩ぷよぷよシリーズ（パズル）　セガ | 43P | ○ |
| ⑪パズルボブル2（パズル）　タイトー | 30P | ▲ |
| ⑫恋こいしましょ（花札）　ビスコ | 18P | ○ |
| ⑬パニックボンバー（パズル）　ハドソン | 15P | ○ |
| ⑭スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀）　セタ | 13P | △ |
| ⑮上海シリーズ（パズル）　サンソフト | 12P | ○ |

※可能性の印は、◎＝有望、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。

# 今月のオーバースウェー攻撃

おなじみの「今月のオーバースウェー攻撃」は、今号より、ネオジオの在り方などをひたすらシリアスに議論するコーナーに大変更。自分の思いを、めいっぱいぶつけてください!!

## 復活を熱望するCDのレンタルゲーム

昔SNKがネオジオの「レンタルゲーム」なるモノをやっていたということですが、何でやめてしまったのでしょう…。CD版なら不可能ではないと思います。

CDは他のソフトより安いけど、それでも何千円。学生さんなんかには、そう易々と買える品ではないですよね。となると、やってみたいゲームはあっても買えないという人もいるはず。

そこでレンタルゲームを利用してみて、よかったら買うとか、けっこう色々な活用法があると思うんですよ。

ROMでできたんだから、CDでできないわけはないでしょう。

●PN／竜弥清乃（神奈川県）

編：確かレンタルビデオ店やおもちゃ屋さんで、'92年頃までレンタルしていたはずです。ハードが千円、ソフトが一本500円くらい（いずれも一泊）。加盟店が増え、借りる人が多ければまだやっていたでしょうが…。今後はどうでしょう？（片桐）

## 可能性を追求する名称未定一号さんに賛成

フリークVol.6の名称未定一号さん、ゲーム本来のシステム、楽しさを隅から隅まで実感するのはとてもいいことだと思いますよ!! 私はあなたに賛成です!

相手との対戦に負けたとしても、自分自身が満足すれば、また自分もレベルアップして強い相手との対戦で好奇心がわくんです（僕自身も）。キャラ独自の性格、インパクトを利用して、また相手も楽しませるのもゲーマーの心得でしょうと私は思ってます。

無限の可能性…、いい言葉ですねー。ちなみに私はハイデルン、鎮、庵のチームをよく使用しています。

●PN／聖フェアリオン（愛知県）

編：名称未定一号さんの意見には、肯定・否定多数のおたよりがありました。肯定派がやや多く、代表して聖フェアリオンさんの意見を掲載しました。（奥女中秀麿）

## 好きなキャラで組むのもK・O・F'95の楽しみ

6号の名称未定一号さんの意見にひとこと。

私も「テリー、リョウ、京」チームだけでなく、他のキャラもどんどん使って欲しいと思います。その3人がメインの人は『何でもいいから勝たなきゃヤバイ』といったような、一種のあせりがあるのではないでしょうか。気分転換（？）もかねて、ぜひ大門やチョイを加えてみてください。ちなみに私も主人公格のキャラはめったに使いません。大ファンのケンスウに、タクマ、ラルフ、ジョー、ロバートなどを組み入れています。

…と、ここまでは同意見ですが、今度は反論（かな？）。やっぱり好きなチームが組めるという'95の特性のうえで、「テリー、リョウ、京」が成り立つわけで、それも楽しみのひとつとして考えてはいかがでしょうか。

ネオジオのキャラクターが好きな人たちにとっては、その3人（もしくは庵）でチームを組むのが夢（大げさ？）だったかもしれませんからね。

●PN／龍のアゴくだき（東京都）

編：名称未定一号さんへの反論は、肯定的ながら、部分的に意見を述べるという龍のアゴくだきさん風のものが多かったようです。（奥女中秀麿）

## 嬉しかった対戦相手の思いやり

私は格闘ゲームがものすごく下手です。でもたまにはゲーセンにいったりもします。

先日とある格ゲーを初めてプレイしてみました。使用キャラは適当に選び、技のコマンドも分かりませんでした。まぁ、CPU相手だし…と思

# クセになる4コマ

### チームワーク 1




やや8コマ風になっている気もするが…、まぁいっか。チョイの個性が前面に出マクリ。主役は、あんただ、チョイ!! でも生涯一度の晴れ舞台は、わずか4コマ…。哀れ、チョイ。

●PN／キムラしるこ（北海道）

### チームワーク 2




とりあえずキムとチャンの4コマ目が、偽善者風の超お調子モンに見えるのは、私だけではないような…。狙ってやったのかは分からんが、いずれにしても、哀れ、チョイ…。

●PN／キムラしるこ（北海道）

## 今月のコスプレ

### 京&庵

PN／義尉＝庵、杉猫＝京（高知県）




●仲良さそうな京と庵もいいかなぁ〜、と思い撮影したとのこと。"おでかけLIVE in高松"なる会場にて。

（次号からカラーに!!）

った途端、突然乱入者が!!
私は絶対勝てるわけないと思って、正直いって対戦するのが嫌でした。試合がはじまると、案の定、相手は熟練したゲーマーの方のようで、キャラの動きもなめらか。それに比べ私のキャラは、一目で初心者という感じ…。

一本目はいうまでもなく乱入者の勝ち。ところが2本目になると、相手の方は連続技などは一切使わずに、ほとんど通常技を使用。どうやら私が初心者と分かって手加減してくださっているようでした。

対戦は辛うじて3本目まで運べたものの、結局相手の方の勝ちでした。その方はあとのCPU戦では息をのむようなうまさ！　これだけの腕なら私との対戦も数秒で終わらせることができたでしょう。それをわざわざ私のレベルに合わせてくださったのは、大変嬉しかったです。

手加減される、ということであまりこころよく思わない人もいるかもしれませんが、大技を叩き込まれてさっさと片づけられるより、よっぽどゲームを楽しむことができると私は思います。相手を思いやって対戦するこんなゲーマーの方が増えてくだされば、初心者でも対戦が苦痛ではなくなるのですが…。

●PN／延藤亮一（東京都）

編：早くゲーセンが、初心者でも気後れしないで遊べるところになればいいなぁ…。と、思いつつ読ませていただきました。（奥女中秀麿）



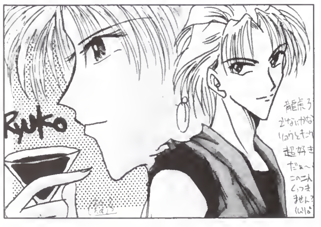

●PN／九段下（千葉県）
全国5千万人の女子高生が思っていることだそーです。やれやれ。



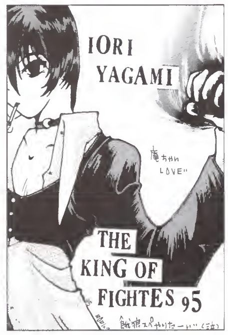
●PN／白藤由香里（愛知県）
背景がなんかV○のサ○のステージを彷彿させる…、ような気がするのは私だけ？



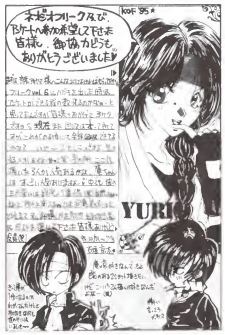
●PN／みやうち晶尚（大阪府）
最近トーンを貼らないイラストを時々見かけますが、流行？　それともフリークだとアミが潰れるから(笑)？




●PN／椎名ケン（神奈川県）
ボロ着てるわりに、ビンボーっぽくないリョウ。キングとのカップリングはやっぱりナイスだと思う♡




●PN／ろりろり（青森県）
いおりんの胸囲のサイズが知りたいという人は多いですね。今度調べましょうか。




●PN／石垣京太（埼玉県）
ネオジオフリークでアンケートを募集すると100通以上くるのですね…。集計はもう終りましたか？




●PN／K。タカヤマ（埼玉県）
クイズ迷探偵ネオ&ジオの移植希望は依然多いですが…。多分無理でしょう。



●PN／松本しんのすけ（神奈川県）
このパーティーを組むには、右京をメインにして、幻十郎と覇王丸を選択するしかないようです。現状。




●PN／土方くま（滋賀県）
じわじわきてます。閑丸のイラスト。当分しずまる気配はない…。なんちて。




●PN／FK-X改（東京都）
天草ファン念願の正式プレイキャラ出演!!　サムライのCD版は、正式ではないのだ。

# 愛のてほどき

読者の方から寄せられた様様な情報を紹介する新コーナーが、この「愛のてほどき」。

## 紅丸ファン歓喜の涙

トップバッターは〝AV69桟敷香〟（埼玉県）。

情報の内容だが、何と山形県の新庄市に〝ヨークベニマル〟というスーパーがあるというのだ。

問い合わせてみたところ、この〝ヨークベニマル〟は、大手スーパー、イトーヨーカドーの系列で、宇都宮の他、東北地方を中心に67店舗で営業している。

創業は昭和22年の終戦直後。「もう一度日の丸を掲げたい」という日本復興の願いを込めて、命名されたという。

紅丸ファンは東北に出かけた際、ぜひ〝ヨークベニマル〟に立ち寄ってみよう。〝ヨークベニマル〟と刻まれたこのスーパーの袋は、何よりの宝になるだろう。

## 幻十郎だらけに

次は〝ツル〟（千葉県）からのサムスピ斬紅郎無双剣で、幻十郎がいっぱい…というファンにはたまらないおたより。

組み合わせは修羅の服部半蔵vs羅刹の牙神幻十郎を使用。

まず幻十郎が斬り技キャンセル裏五光の連続技を決め、半蔵は裏五光を食らった直後に身代わりの術を入力。

すると抜け出すことができ、幻十郎は誰もいないところを斬りまくって降りてきます。

このあとが爆笑もの。半蔵に回転する花札がひっついたままになり、幻十郎が裏桜花・菖蒲を出すと、半蔵の真上に幻十郎の分身が出現します。

この時半蔵が移動していると一度に何体も出せ、ジャンプすれば空中に出せます。

うまく半蔵が移動しながら幻十郎が技を出していくと、画面中幻十郎だらけにすることもできます。

かなり笑えると思うので、ぜひ試して欲しいです。

# ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこのコーナーは、従来どおり変更なし。

ネオジオに対する熱い思いを、どんどん送って欲しい！

## キャラの声も ネオジオの魅力のひとつ

ネオジオ格ゲーのもうひとつの魅力…。キャラやストーリーも好きなのですが、私はゲームキャラの声優さんの声も好きなんです。

特に臼井雅基さんと稲毛一弘さんが好きです。

臼井・リョウの男らしくて力強いかけ声と、稲毛・ガルフォードのさわやかなちゃめっ気あるかけ声に、私の頭と耳はクラクラしてます。

この声を聞きたいために、すぐ負けるくせに格ゲーにのめり込んでいます。

最近お気に入りの声は、野中政宏さんの京の勝ちゼリフの「俺の勝ちだ」が、ジャ○ーズっぽくてよいです。

キャラクターでハマる人は数多いでしょうが、声でハマった人なんて、私くらいなもんでしょうね。

でも、ネオジオの格ゲーは好きなので、各メーカーさんがんばって私たちをクラクラさせるゲームを作ってくださいね。

●PN／本屋の店員（千葉県）

編：確に声もネオジオの大きな魅力のひとつですね。まるで映画やアニメのように、キャラ（出演者）の雰囲気にぴったりの声がいつも用意されていて。キャラを大事にするメーカーの姿勢が本当によく分かります♡　（稲葉）

## 格ゲーだけじゃない!! これからのネオジオの魅力

6号を読んでて、ガッツポーズどころじゃなかったぞ!! Tシャツが当たった！…じゃなくって、幕張の取材報告のページ!!

何～!? くにお!? くにおが出るんか!! ん？ 他にも知らないゲームが!? 「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」？ 移植して欲しいな♡（いきなりネオジオちゃうやん！）

他にもパズル、将棋、ゴルフ、クイズ、格闘も！

もう、すごい!! ネオジオの魅力、それは様々なジャンルのゲームができること！ そういえる日も近い!!

●PN／爆裂栄作（千葉県）

編：う～ん、核心ついてるゾ。そうなの、巻頭の今年の10大ニュースでもやっているように、格ゲー以外のジャンルも、今けっこう熱いのよ!! これから、もっともっと盛り上がるでしょう。　（稲葉）




●PN／しいあ萠（茨城県）　今号のSNK女性格ゲーキャラ美の共演で、アテナには当初クリスタルビッ度という採点項目が用意されてました。




●PN／孫明・S（埼玉県）　英語が分からんので、日本語のセリフにしてちょ！ うあっぱ～。なんちて。




●PN／都月きりん（秋田県）　ガルちゃん、ラブラブ!! でも本命は牙神さん…って、そういう人が多くて、いや。もっと、ちゃんとしよーぜ…。




●PN／砂々木奈穂（東京都）　大自然のおしおきでぇ～す。にゃろー、まいったかぁ!! こちとら年末進行でぇ～!




●PN／ぐみ（東京都）　健康的なエッチさを目指したユリちゃん。でも下は何もはいてないとのこと。いったい、どこが健康的じゃあー！



●PN／たてわき庵（千葉県）　超豪華な声優さんたちの合唱で、元気が出た人も多いでしょう。これからもこういった企画をして欲しいですね。

# キャラ♡レター

## ズィーガーの兄貴 愛してるぜ！

ドキドキするこの胸を押さえて告白するぜ。

ナインハルト・ズィーガーの兄貴。好きだぁぁ。愛してるぅう。

兄貴はとっつきにくそうな顔をしてるし、キャラ人気でも103位。だがオレは、兄貴の気合いの入ったスキンヘッドやマッチョでナイスなバディや、笑うとこぼれるであろう真っ白い歯を想像するだけで、はあはあ、息が切れちまうんだ。

し、辛抱たまらん。兄貴ぃ。今夜もオレを慰めてくれー。

●泉一崇さん（千葉県）

たいへん！ ついにきてしまいました、ホンマモンの方からのおたよりが…!! ズィーガー、いえ、ズィーガーさんとお呼びしなければいけないのでしょうか？ ズィーガーさんは、その手の方たちにすんごく人気があるのですね、きっと。私のまったく知らない世界では、そのように筋肉と筋肉の固まり同士が、夜な夜な白い歯をきらめかせながらスキンヘッドで絡み合っているのでしょうか？ まぁ、こわい…!! きゃっ♡　（稲葉）

## 私も今ではすっかり戦闘機マニア!!

緋炎、あなたは誰よりも素敵なパイロット…。強くて、りりしくて、正義の優しさを秘めている。

あなたがFS-Xを駆り空を舞う姿を初めて見た時から、「この人の妻になろう…！」と決めていました。

あなたを愛してからというもの、「航○ファン」の読者になり、「FS-X初飛行」のニュースと聞けばビデオに収録、読む小説といえば航空小説ばかり…。と、もうすっかり戦闘機マニアになってしまいました。もちろん「ソニック3」でのあなたの機体であるゼロ戦のエアーショーにもいきました。写真もバッチリです！

緋炎…、いつまでも、誰よりも素敵なパイロット。私だけのパイロット。

忘れないでね、私がいつもあなたとともに空を駆けていることを…。いつも優しく私に微笑みかけてくれるその瞳を、私も忘れないから。

愛してます。

●PN／ソニック野郎（北海道）

緋炎というのは、一般のネオジオファンから見るとやや地味な部類に入るキャラですけど、ソニック野郎さんの思い入れはかなりのものがあるようです。航空雑誌を愛読するようになったり、ビデオをまめに録ったり、ショーに出かけたりと、普通ではなかなかそこまではいかないでしょう♡ ところで…ゼロ戦のエアーショーって、ほんとにゼロ戦が空を飛ぶのかしら？ もしそうだったら、私も観てみたいゾ！ ぜったい!!　（稲葉）

# 同人誌の買い方

意外と知られていない同人誌の買い方。実は発刊号で一度紹介しているのだが、読者の方から詳しく知りたいという要望が相変わらず多いので、今回改めて紹介することにしよう。

まず欲しい本があったら、往復ハガキ等で在庫の有無を確認します。

在庫があるようだったら、郵便局にいって①本の定価分の定額小為替と、②送料分の切手を買う。そして③注文書に自分の住所・氏名と、何というタイトルの本が何冊欲しいのかを記入します。

宛名シールが必要な場合は、④宛名記入用のシールに自分の住所・氏名を記入します。

また返信用封筒を同封する必要がある場合は、⑤自分の住所・氏名を記入した封筒に80円切手を貼ります（これは連絡用のため、不使用時には本と一緒に返却される）。

以上の①〜③を封筒に入れ（④⑤は指定に応じて）、発行者に送り、本の到着を待ちましょう。通常2〜3週間で、希望の本が届くはずです。

＜注意事項＞

①の定額小為替は、『特選同人誌コーナー』の無記名小為替に該当します。郵便局では○○円分の「定額小為替」といって購入します。無記名というのは、その受け取り人欄に記入しないで送るため、便宜上『特選同人誌コーナー』では、「無記名小為替」といっています。

③の注文書というのは、必要な項目が記入されていれば、便箋やレポート用紙でも構いません。

④の宛名シールは文房具店などで売っています。

なお定額小為替は盗難に遭いやすいので、外から見えないように、紙などにくるんで封筒に入れましょう。

また定額小為替は、発行日から半年を経過すると無効になるため、相手が受け取ってから換金する日数も考慮し、買いだめせずに、なるべく注文する度に購入するようにしましょう。

# 投稿規定

●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。

●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。

●今月のオーバースウェー攻撃：ネオジオはもちろん、ゲーセンなどに対するマジなご意見をどうぞ。

●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。

●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!

●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけてます。

●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。

●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。

●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。

●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●今月のコスプレ：次号よりカラーページになります。

●移植希望ソフト：NEO・GEO、NEO・GEO CDへの移植希望ソフトを募集。

●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。

●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。

●ネオジオソフト人気投票：締切りはありません。好きなソフトを募集。詳細は99P。

●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。詳細は96P。

●ウラ技&得意技：自分で見つけたウラ技や得意技を募集。詳細は96P。

●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作一つと、その作品に対するコメントを書いてください。110Pに掲載。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2－13－2－201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

# ネオジオ特選 同人誌コーナー

## 八 雲







●八雲ファン必見の天外魔境真伝本。ちょっとだけエッチなシーンもあり♡／B５／オフ／20P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名カード／〒331埼玉県大宮市桜木町４－169－２ユーセードムス103゛田崎方　結城彰（発行：覚悟完了）

## MAXIMUM





●KOF'94本。イギリス、日本、イタリアチームがメイン。舞、京、アンディ好きの方におすすめ。／B５／オフ／60P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール＋80円切手／〒593大阪府堺市上野芝向ヶ丘町６－16－４　中井元子（発行：Trésor）

## TEAM EDIT?　[YES]　NO






●タイトル通り、チームエディットをテーマにしたKOF'95本。リョウ、ラルフ、アンディ、舞がメイン。／A５／オフ／52P／500円無記名小為替＋190円切手／〒981－31宮城県仙台市泉区泉中央１－33－３デリジェンス泉中央207号　乳井直子（発行：勇神新名）

## あなたの靴に踏まれたい






●キング♡リョウのほのぼのラブストーリー。２人の揺れる心理描写が、自分の恋愛の参考になるかも（？）／B５／オフ／44P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒028－61　岩手県二戸市石切所字横長根73－１　小野寺智子（発行：E・P）

## 御迷惑様






●けっこう笑える２Pナコの４コマやショートストーリーがある真サムスピ本。／A５／オフ／36P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒640和歌山県和歌山市鳴神３－15　小浴夕佳（発行：NAVY BLUE）

## DONUT BREAK







●一見シリアスタッチのキャラクターたちだが、よく読めばギャグ満載のKOF'95本。／B５／オフ／52P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒670兵庫県姫路市御立中５－９－20　三浦彩（発行：SEIMU）



●前号に掲載した「㊕たいもんだい」の郵便番号は「〒130」でした。お詫びして訂正いたします。

## 文通&募集コーナー

●格ゲー大好きな方お手紙ください。イラスト交換や本など一緒にやってくれると嬉しいです。80円切手不要。できれば女性の方。当方15歳・♀。〒010 秋田県秋田市外旭川字田中32 佐藤亜矢子

●来年から東京の方に住むことになっているので、一緒に晴海にいってくださる方、格ゲー、特にKOFが好きで京サマにくるっている方、お友達になってください。80円切手同封で。当方17歳・メス。〒975 福島県原町市国見町3-5-45 嵐田久美子

●KOF中心格闘ゲームサークル。会員様大募集。格闘ゲームを通じ交流の場を作りたいと思います。ゲームが大好きな方、ゲームの同人されてる方、男女年齢不問。80円切手を貼った返信用封筒同封のうえ、お問い合わせください。〒510 三重県四日市市西阿倉川2-16-2 伊藤佳苗

●KOF好きな方、またゲーセンに一緒にいってくださる方文通しましょう。女性の方優先。初回のみ80円切手同封で。当方25歳・♂。〒963-05 福島県郡山市日和田町字広野入58-13 伊藤直広

●如月影二ファンです（ユリと庵もわりと好き）。同志の方はおいでてでしょうか。文通してください。80円切手もあると嬉しい。当方高2・♀。〒321 栃木県今市市森友987 渡辺明子

●KOFの京、ケンスウ、アテナ、舞ちゃんが大好きな人、チャムチャムも。文通&イラスト交換しましょう。できれば中2の女の人。サークル活動やってなくてもOK。当方中2・女。〒194 東京都町田市鶴間119-3 寺尾和恵

●格ゲーが大好きで、KOF'95などの話がしたい人、近くの人で一緒にゲーセンにいってくれる人、大募集中！ 文通のみも大歓迎！ 初回のみ80円切手を同封してください。当方18歳・♂。〒465 愛知県名古屋市名東区一社2-77-301 伊東譲司

●チャムチャムが大好きで超大ファンの方、文通してください。イラストを送ってもけっこう、何がなんでも俺とチャムチャムの輪を広げよう。性別年齢不問。当方16歳・男。〒706 岡山県玉野市渋川2-18-1 岸本晴嘉

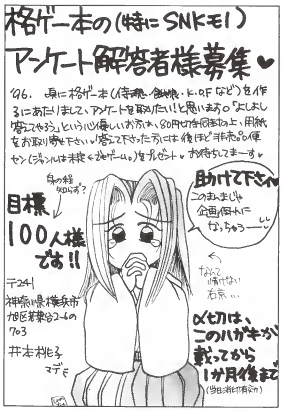
●NEO・GEO中心の忍者愛好会「忍者でござる」では、開設にあたって会員を募集中。忍者を愛するゲーマーであれば老若男女不問（できれば格ゲー好きだとよろしいかと）、興味のある方はどうぞ80円切手同封で連絡してくだされ。〒277 千葉県東葛飾郡沼南町大津ケ丘3-35-6 中野仁

●KOFが好きな方、文通しましょう。特に京さまが大好きな人だと嬉しいです。私は格ゲー初心者ですが、一緒にゲーセンにいってくれる方も募集します。当方20歳・女。〒359 埼玉県所沢市緑町4-2-1-1 今井由美子

●KOF'95が好きな方、男女年齢不問です。初回のみ切手同封で。当方高1・♀。〒377-08 群馬県吾妻郡吾妻町岩下1847 竹内さゆり

●格ゲーが好きな方、庵に狂っている方、文通&イラスト交換してください。一緒に同人活動してくれる方（H系もOK）・ゲーセンやイベントにいってくれる方も募集しています。初回のみ80円切手同封で。女・19歳。〒953 新潟県西蒲原郡巻町甲4-27-1 石高千代美

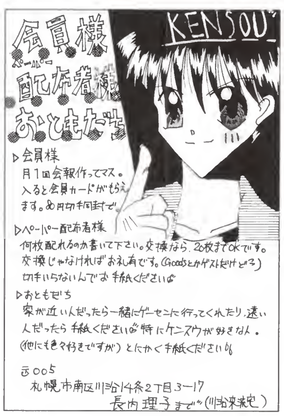
●「SHINING FIRE」では'96年春発行予定のKOF'95本アンケート回答者募集中。80円切手か90円切手を3~4枚用意できる方で、KOF'94と'95を愛している方（笑）。回答してくださった方には結果を後ほど送らせていただきます。80円切手を1枚同封して連絡を。〒330 埼玉県大宮市大字大谷1750-6-102 松井美由紀










## 売買&交換コーナー

●買い／ギースとビリーに関する物なら何でも。特に同人誌、ぬいぐるみなど。'94年度版餓狼SPカレンダーも。すべて美品希望。連絡乞う。〒124 東京都葛飾区東四ッ木4-36-6 高橋雪絵

●買い／KOF'95のクレーンゲームの人形。できれば八神庵。売ってくれる人形と希望価格を明記のうえ連絡乞う。〒940-21 新潟県長岡市大山3-4-19-102 鳥毛香織

●売り／1ヵ月使用の「NEO・GEO CD」と「真サム」「サムスピ」「FHD」「KOF'94&'95」「ダブドラ」をセットで4万円。送料そちら持ちで。80円切手同封。〒540 大阪府大阪市中央区森ノ宮中央1-25-8 小島一夫

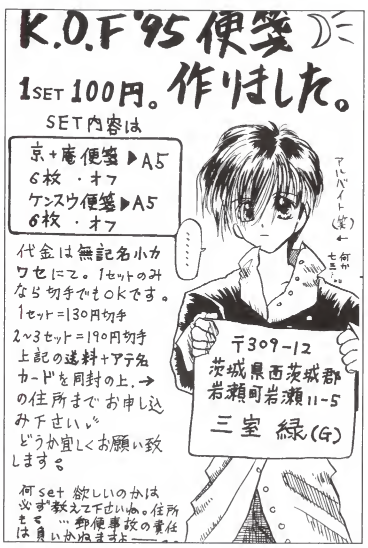
●買い／ネオジオソフト「クイズ大捜査線」「8マン」を1本1万円（2本2万円）で。ゲームミュージックCD「クイズ大捜査線」を2千円で。送料は当方持ち。〒841 佐賀県鳥栖市西田町239-9 池田一希

●交換／私のKOF'95スペシャルアイテムBOXと、貴方のネオジオCDソフト1枚を。交換可能なソフトのリストをハガキで。〒206 東京都多摩市見取4-4-6-407 柿沼雅昭

●買い／キズなしの「NEO・GEO本体（ロム）」（箱付）と、「KOF'94&'95」「餓狼3」をセットで4~5万円で。またKOF'95アイテムBOXを高価にて。希望価格を明記のうえ、Wハガキで連絡乞う。〒683 鳥取県米子市夜見町3075-32 高梨直人

●買い／ネオジオフリーク4号と5号を、どちらも付録ポスターつきで。特にポスター美品希望。希望価格明記のうえ、Wハガキで。〒166 東京都杉並区和田1-33-14 古屋牧子

●買い／京サマピンバッヂ。キズ、汚れがないもの（壊れてないもの）。希望価格を明記し、80円切手同封のうえ、連絡乞う。〒702 岡山県岡山市江並287-1 舩守恭典



# 最新 音楽CD & VIDEO

CD

## 和の世界をより深め日本的情緒を見事に表現



**サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣**

SNK　新世界楽曲雑技団
12月16日発売
CD：PCCB-00200
￥1500(税込)

より深くより過激になったシリーズ最新作「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」の音楽CDがいよいよリリース！ゲームオリジナルミュージックはもちろん、VOICEやS.E.などすべてのサウンドを収録。解説書、楽譜もついてお得になっている。

**〈ディレクターズノート〉**

サムライスピリッツもこの作品で3作目となる。1作目のサムライスピリッツの音楽を初めて聞いた時、衝撃を覚えた。それは今までのゲームミュージックにはなかった映像と音の融合という点にある。〝和〟の世界があり、〝勝負〟の場が竹の林であれば、風が吹き、竹の葉音の中に鳥の鳴く声が聞こえ、そこに三味線や太鼓などの〝音〟が聞こえるといった感じだ。まるで昔チャンバラ映画を見ているような感覚に襲われた。

そして今回のサムライだが、その1作目、2作目のよさを受け継いだ作品になっている。前作までの楽曲は外人キャラもたくさんいたので〝洋〟の楽曲も多かったが、本作は全体的に〝和〟の楽曲が中心となっている。人気声優〝桜井智〟も参加している約15分にわたるVOICE&S.E.コレクションも同時収録している。

### 収録曲

〈ORIGINAL VERSION〉
(1) 剣の魂（タイトル）
(2) 十二士（選択画面）
(3) いざ尋常に（いざ尋常に）
(4) 男酒（覇王丸）
(5) 勝負あり（勝負あり）
(6) 川（橘右京）
(7) 精進の滝（ガルフォード）
(8) 自然の息吹（ナコルル）
(9) 勝戦（勝利者デモ）
(10) 無双剣（中間デモ）
(11) 黒い奴（黒子）
(12) 舞闘劇（黒子）
(13) 琵琶の調べ（イメージ画面ME）
(14) 鬼唄（牙神幻十郎）
(15) 宴舞（千両狂死郎）
(16) 獄（服部半蔵）
(17) 三途の嘆き（首斬り破沙羅）
(18) 寺（花諷院骸羅）
(19) 風、薫る（緋雨閑丸）
(20) 心の鏡（リムルル）
(21) 狂態（天草四郎時貞）
(22) 強者現る（ボス前デモ）
(23) いざ尋常に「弐」（斬紅郎ステージいざ尋常に）
(24) 最後の刃（壬無月斬紅郎1）
(25) 大仏殿崩れる（大仏殿崩れる）
(26) 無限（壬無月斬紅郎2）
(27) 雨太鼓（エンディング）
(28) 祭り流れる（スタッフロール）
(29) 再演の所望（コンティニュー）
(30) 終演（ゲームオーバー）

〈VOICE&S.E. COLLECTION〉
(31) 覇王丸 Voice
(32) 橘右京 Voice
(33) ガルフォード Voice
(34) ナコルル Voice
(35) 牙神幻十郎 Voice
(36) 千両狂死郎 Voice
(37) 服部半蔵 Voice
(38) 首斬り破沙羅 Voice
(39) 花諷院骸羅 Voice
(40) 緋雨閑丸 Voice
(41) リムルル Voice
(42) 天草四郎時貞 Voice
(43) 壬無月斬紅郎 Voice
(44) 判定黒子 Voice
(45) S.E.Collection I
(46) S.E.Collection II

## 音楽CD版 〝もう一度愛して〟

### ～音楽が語る侍魂の世界～

サムライスピリッツシリーズの最新作『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』がゲーセンでデビューを果たし、できは前2作をはるかに上回ると評判も上々。その音楽CDもいちはやく今月の16日に発売される。

そこで今回はサムライスピリッツシリーズ全2作『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』のオリジナルCDを今一度聞き直し、その聞きどころをご紹介しようと思う。特にこのシリーズは、ゲーム音楽が単なる効果音ではなく1つのジャンルであることを証明した記念碑的作品。

初めて前2作を聞いて新たな感動を味わうもよし、もう一度聞き返してノスタルジックな気分にひたるもよし、魅惑的な侍ワールドを堪能して欲しい。



**サムライスピリッツ**

**同じメロディーを使って対極にある個性を表現**

￥1,500
CD：PCCB-00135

〈コメント〉

記念すべきサムライ1作目。この音楽CDはどの曲をとっても素晴らしいが、特に気に入っているのは2カ所。どちらもキーワードは〝対比〟だ。

まず5曲目「男節　月（覇王丸）」と6曲目「男節　日（橘右京）」。この2曲はまったく同じメロディーを使って覇王丸の激しさと右京の静かさを、見事に表現している。

もう1つは、9曲目の「影（服部半蔵）」と11曲目の「鮪（ガルフォード）」。これも同じメロディーで2つのキャラの個性をうまく表現。ガルフォードがロック調で激しく、半蔵は和風でもの静か。

どちらも聞き比べてみて初めて、いかに音楽が工夫して製作されているか実感できる。ぜひ聞き比べて欲しい。



**真サムライスピリッツ**

**洋風リズムの刻みの上に和風のメロディーが響く**

￥1,500
CD：PCCB-00164

〈コメント〉

基本的には前作のサウンドを継承していて、旧キャラクターのテーマの多くは前作の曲の別バージョン（アレンジ）になっている。そうはいっても、大きく趣を変えた6曲目「自然の宴　春（ナコルル）」や14曲目「続　舶来女（シャルロット）」、また、おどろおどろしい20曲目「魔道（不知火　幻庵）」の念仏など、聞きどころは多い。

35曲目「祭り極める（スタッフロール）」、28曲目「お調子六句（黒子）」など、和洋折衷というべき曲が多いのも特筆すべきポイント。洋風のリズムの上に和風のメロディを載せるその技法が、このゲームの生み出している独特な雰囲気の集大成となっているといっても過言ではないだろう。

## 新作ソフト発売予定リスト （11月24日現在）

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ◆MVS | | | | | | |
| まる子デラックスクイズ | タカラ | クイズ | 118M | 11月27日発売予定 | 68,000円 | 100% |
| パズルDEポン | ビスコ | パズル | 30M | 11月28日発売予定 | 58,800円 | 100% |
| オーバートップ | ADK | レース | 178M | 発売日未定 | 価格未定 | 70% |
| 格闘バレー（仮称） | ビデオシステム | スポーツ | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| くにおの熱血闘球伝説 | テクノスジャパン | アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 98% |
| ゴール!ゴール!ゴール! | ビスコ | スポーツ | 120M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | 274M | 発売日未定 | 価格未定 | 40% |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 170M | 発売日予定 | 価格未定 | 60% |
| NEO Mr.DO | ビスコ | アクション | 50M | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| ビックトーナメントゴルフ | ナスカ | スポーツ | 186M | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| メタルスラッグ | ナスカ | シューティング | 容量不明 | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| ◆NEO・GEO | | | | | | |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 282M | 12月1日発売予定 | 32,000円 | 不明 |
| リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 容量未定 | '96年1月13日発売予定 | 価格未定 | 不明 |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 170M | '96年3月発売予定 | 価格未定 | 60% |
| オーバートップ | ADK | レース | 178M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 70% |
| くにおの熱血闘球伝説 | テクノスジャパン | アクション | 容量未定 | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 98% |
| ゴール!ゴール!ゴール! | ビスコ | スポーツ | 120M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 100% |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | 274M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 40% |
| NEO Mr.DO | ビスコ | アクション | 50M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 90% |
| パズルDEポン | ビスコ | パズル | 30M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 100% |
| ビックトーナメントゴルフ | ナスカ | スポーツ | 186M | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| まる子デラックスクイズ | タカラ | クイズ | 118M | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| メタルスラッグ | ナスカ | シューティング | 容量不明 | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| ◆NEO・GEOCD | | | | | | |
| ソニックウィングス3 | ビデオシステム | シューティング | 154M | 12月8日発売予定 | 7,800円 | 100% |
| NEO・GEOCD SPECIAL | SNK | バラエティ | 容量不明 | 12月22日発売予定 | 3,800円 | 不明 |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 282M | '96年1月6日発売予定 | 8,800円 | 不明 |
| ステークスウィナー GI制覇への道 | ザウルス | 競馬アクション | 容量不明 | '96年2月発売予定 | 7,800円 | 30% |
| リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 容量未定 | '96年2月発売予定 | 価格未定 | 不明 |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 170M | '96年4月発売予定 | 価格未定 | 0% |
| QP | サクセス | バラエティ | 容量未定 | '96年 冬発売予定 | 価格未定 | 50% |
| オーバートップ | ADK | レース | 178M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 70% |
| くにおの熱血闘球伝説 | テクノスジャパン | アクション | 容量未定 | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 98% |
| ゴール!ゴール!ゴール! | ビスコ | スポーツ | 120M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 100% |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | 274M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 40% |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | 容量不明 | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 65% |
| NEO Mr.DO! | ビスコ | アクション | 50M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 90% |
| パズルDEポン | ビスコ | パズル | 30M | '96年 春発売予定 | 価格未定 | 100% |
| 格闘バレー（仮称） | ビデオシステム | スポーツ | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| NEOアクションゲーム（仮称） | ハドソン | アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 10% |
| ネオジオCDオリジナルRPG（仮称） | ADK | RPG | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| ビックトーナメントゴルフ | ナスカ | スポーツ | 186M | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| まる子デラックスクイズ | タカラ | クイズ | 118M | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| メタルスラッグ | ナスカ | シューティング | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 不明 |
| ◆再版情報 | | | | | | |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 282M | 12月22日 | 32,000円 | — |

●価格はすべて税別になっています。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

# 未発売ソフト情報

## 読者の声

●『リアルバウト餓狼伝説』に期待。前作『3』は、イマイチ自分のこのみに合わなかったので、今回こそは簡易化したシステムと徹底したバランス調整を求む。それとキャッチフレーズから察するに登場キャラがバラエティに富んだものになりそうなので、個人的にはライデン（ビックベア）、ダック・キング、リチャードマイヤを是非復活させてほしい。特にダック・キングはブレイクスパイラルを極めたものの、対戦台がなくなってしまったため腕が振えず非常に残念だった。何がなんでも復活希望！

●池田勉さん（東京都）

フッフッフッフ、実は今号の記事に全登場キャラを掲載しているのだ。君が復活を希望していたキャラ、ダック・キングはものの見事に復活している。しかし！ 私の愛するキャラ、ビックベアは復活してくれなかった!! なぜだ、SNK～!! なぜ全国一千万人のビックベアファンの心を汲んでくれないのだ！ 私は今、哀しみにふけっている。（片桐）

●6号の『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の記事を読んで一言。グラフィックは最高、戦闘システムも2種類から選べるのもいいんだけど、主人公キャラの選択の仕方に異議あり。なんか人気のあるキャラばかり選んでるような気がする。他のマイナーキャラを1人ぐらい入れておいたほうがいいと思うんですけど（怒）。

●PN／カッチャン（埼玉県）

確かにそれはいえるんですよね。今月のインタビュー記事にも載っていたように、アースクェイクがかなり最後まで主人公候補に残っていたそうです。（片桐）

## 新作ソフト期待度ベスト5

| | | |
|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ武士道烈伝 | 96P |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説 | 46P |
| 3 | 超鉄ブリキンガー | 24P |
| 4 | 神凰拳 | 13P |
| 5 | まる子デラックスクイズ | 7P |

## 今月の先取り新作情報

### くにおの熱血闘球伝説

今月の先取り新作情報はテクノスジャパンから発売予定の『くにおの熱血闘球伝説』を紹介しよう。

知っている人は知っていると思うが、このソフトはファミコンやスーパーファミコンで発売されたものをリメイクしたものだ。

ゲーム内容はというと、要はドッヂボール。とはいっても、このシリーズはただのドッヂボールとはワケが違う。毎度おなじみの〝必殺シュート〟に加えて、チーム全員の力を合わせて打つ〝チーム必殺シュート〟。倒したチームのリーダーを仲間にできる〝敗者編入システム〟などの新システムを採用している。このシステムをうまく使えば、自分の好きなチームをエディットすることも可能になっている。

ゲーム中のキャラも『熱血硬派くにおくん』に登場したミスズやサブ、リキなどおなじみのキャラクターが活躍する。また、あまり名の知られていないマイナーキャラにもそれぞれ能力的な個性が持たされているのがうれしい。

●ザウルスの『超神拳（仮称）』が『神凰拳』に、ナスカの『ワールドツアーゴルフ（仮称）』は『ビックトーナメントゴルフ』に、それぞれゲーム名が変更されました。

# NEO·GEO FREAK 2月号予告

次号は1月9日発売　定価580円（本体563円）

## リアルバウト餓狼伝説
全キャラ必殺技紹介

## サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
全キャラ対CPU戦攻略&連続技

徹底攻略第5回 **パルスター**

**超鉄ブリキンガー** 攻略開始!!

## 超人学園ゴウカイザー
対CPU基本戦法&全キャラ共通ボス攻略

## SNK直撃インタビュー!
'96年の展望

## キャラクター&声優からの新春メッセージ
KOF、サムスピ、餓狼、龍虎、WH、天外、アイドル麻雀FR2など全19キャラ&声優

## 第2回 キャラクター人気投票

◆オールドゲーム攻略
**餓狼伝説2**

◆もう一度愛して♡
**ミューテイションネーション**

◆声優インタビュー
**リムルル（桜井智）**

**クセになる4コマ&カラーイラスト拡大版**

（内容は都合により変更になる場合があります）


GEIBUN MOOKS No. 155
NEO・GEO FREAK Vol. 8
第1版第1刷　1995年12月20日発行（毎月発売）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業　TEL.03－5992－2051
広告営業　TEL.03－5992－2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2－13－2－201
TEL.03－5395－6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●編集スタッフ／浦川正博，伊丹恭，山崎裕，稲葉祥子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，DSP－たろりん，T－DEN，奥女中秀麿，モリスケ，修羅騎士　鷹，風のFLN，蒼炎闘士ゆーち，ISHTAR，リトマス兄弟，H．K．G・ARM，ウェッピン＝イレーヌ，
●制作スタッフ／鳥貝なつみ，村木哲雄，隷達人
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉），根津修一，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美，菅野誠一●広告営業／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ


## 超!編集後記

●今号は非常に疲れた。リアルバウトにゴウカイザー、もう一度愛して♡に新作モード情報、その他もろもろの記事のためパンク寸前!!　しかし、休む間もなく次の進行が。話はガラッと変わるが、今、「ウダウダやってるヒマはねェ！」にハマッている。（片桐）

●「イェーィ！」というのは「今号は非常に疲れた」といっている人の口癖だが、僕はこの言葉を聞くのがとっても楽しみだ。その独特の口調は、まるで紙風船を頭に載せて、あじさい色の雲の上をリナホとゆっくり歩いているような気分にさせてくれる。（浦川）

●オレ様は山崎氏に対抗してギロンちゃんのファンになったので手裏剣くださ い（まじっす！）。あまつさえ副編にも対抗して「江戸前・あ・め〜りかん」にハマる。ミソデ〜ス！　それにしてもコルツのフォークはイイ選手だネ。ミネソタにおいでぇ〜！（伊丹）

●今月は何故か超編集後記を自宅で書いている。さっきまで15時間以上寝ていたので、まだ目が覚めていない。話はコロッと変わるが、この編集後記を意外と知人が読んでいるらしい。やたらとめろんちゃんのことを聞いてくる。気をつけねば。（山崎）

●次号から新しい人が入るらしい♡ヤリー!!　これで少しは楽になるゾ!!　う〜ん、でも机の配置も変更になるのか…。不親切な男性たちは、きっと手伝ってくれないだろうし…、ひとりで重い机を動かすしかないのね、きっと。くそっ。（稲葉）

●忙しくて（自分にしては）家庭用ゲームをやってない。某有名シミュレーションRPGもいまだにクリアしてない（現在11／20）。モリスケさん達はとっくにクリアして、いろいろとやっているらしい。話についていけなくて少しだけさびしい。（ジェイケイ）

●9号のソニックウイングス3の2周目攻略が、都合により不可能に。決して私がクリアできないからではない。

ビューポイントが地元のゲーセンから消えて3か月。復活しろ！　自己最高は今だ380万、理論値の420万が出してぇ！（DSP－たろりん）

●今回、体調を壊してしまい「斬紅郎無双剣」の攻略に参加できなくて、みんなに迷惑をかけてしまい申し訳ない。「斬紅郎無双剣」は、まだあまりプレイしていないので何ともいえませんが、ワシは今ソニックウィングス3に燃えています。（T－DEN）

●伊丹さんじゃがもって何ですか？　考えるだけで夜も眠れません。じゃがじゃが。羅刹の幻十郎が裏五光決めた時の声って「ウガンダ」じゃないですか？　ウガンダ以外聞こえないんですけど。かなりウガンダ。言える。早く餓狼やりたいっち。（モリスケ）

●最近腕がなまっているらしい。もうちっと気合をいれなければ。斬紅郎もいいけどやはりKOF'95が超面白いかなあ。そういえば、〝KOF'95最強王座争奪戦〟のビデオ売ってなかった。まあいいや。はやくリアルバウトのアンディやらせれ！（修羅騎士　鷹）

●ちわっす♡　初めて登場のゆーちです♡　新作「斬紅郎無双剣」みんなは楽しんでるかな？　僕はKOFの庵に続き新キャラの破沙羅、リムルル。あの2人の個性がいいよね。攻略はリムルルだけどがんばって書いたので感想よろしくっち♡（蒼炎闘士ゆーち）

●ついに念願の雑誌コード取得。これでネオジオフリークも次号から晴れて月刊誌です。それもずっと応援してくれているみなさんのおかげ。本当にありがとう。それから今号やる予定だった巻頭の〝ビッグニュース〟は次号に持越し。もう少し待って…！（勝俣）



©SNK 1993

# SAMURAI SPIRITS™

SNK/格闘アクション/118M/1993年7月7日発売
カセット版：28,000円
CD版：7,800円

## 天草四郎時貞を倒すため12人のサムライが今、ここに集う

今回のオールドゲーム攻略は、最新作『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が発売されたということで、サムライシリーズの原点『サムライスピリッツ』を攻略しよう。

使用キャラは『斬紅郎無双剣』で惜しくもいなくなってしまった柳生十兵衛だ。

### システム紹介

レバーによる操作法（踏み込み、跳び退きなど）は従来の格闘ゲームとほぼ同じ。しかし、ボタンによる操作法に同時押しが加わり、技の威力が弱中強の3段階になった。

システム的にも、今のサムライシリーズにあるような基本的なものは、すでにこの『サムライスピリッツ』から採用されている。

#### ●怒りゲージ

相手の攻撃を受けることによって"怒りゲージ"が上昇し、一杯になると一定時間の間、攻撃力がアップする。



怒りゲージMAXで攻撃力アップ！

#### ●つば競り合い

武器と武器がぶつかり合うと、つば競り合いの状態になる。この時、ボタンを連打することによって、相手の武器をはじき飛ばすことができる。



ボタン連打の早い方が押し進める

#### ●真剣白刃取り

自分が素手の時に、相手の武器をつかんで投げ飛ばす技。こちらの素手攻撃と相手の武器攻撃が同時に出た時に、この現象を起こすことができる。



普通のやり方じゃ、なかなか出せない

#### ●アイテム

飛脚が落としていくアイテムは、肉（大、小）モモ肉の回復アイテム。千両箱、複数小判、小判、小銭の得点アイテム。一定時間後に爆発する危険アイテムの爆弾。以上3種類用意されている。



王虎ステージは爆弾が多い

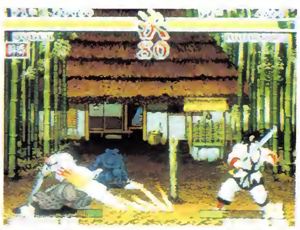
## 必殺技 柳生十兵衛編

### 喝咄水月刀
↓↘→＋斬る（武器有り）

地上をはっていく飛び道具。他のキャラと比べても出るのが早い方。相手キャラの起き上がりに重ねて体力をけずったり、必殺技をガードしたあとのスキに使うのが基本。

またこのゲームでは、一部の飛び道具は斬られると消えてしまうことがあるが、喝咄水月刀は消されることがないので、牽制技としても使っていける。

この他、しゃがみ中斬りや立ち強斬りにキャンセルをかけて出すこともできる。



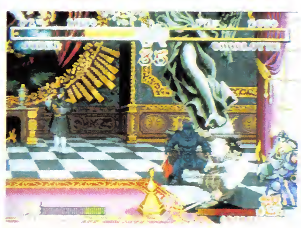
連続技に組み込むのも有効

### 二ツ角羅刀
→↓↘＋斬る（武器有り）

「行くぞ！」と叫びながら相手に向かって走り、体当たりしたあと、斬りあげる技。

この技をすべてヒットさせれば、かなりのダメージを与えられ気絶も狙えるが、当てることができてもそのあと、ガードされて反撃を受けてしまう可能性が高い。

やはりとどめのけずり技として使うのが、一番有効な利用法だろう。



最後のけずりに使うのが基本の使い方

### 八相発破
斬るボタン連打（武器有り）

刀を連続で突きまくる技。一度技が入れば2～3発当たり、かなりのダメージを与えることができる。

相手を転ばすことができないので、反撃されてしまう可能性が非常に高い。そのため、相手が気絶している時や、とどめのけずり技として使っていこう。



これも最後のけずりに使おう

●この記事中のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです

# 柳生十兵衛でCPU攻略

## 基本戦法

サムライスピリッツのCPUキャラは、ちょっと変わった行動をとる。CPUキャラは状況によって自分の行動パターンを変えてくるのだ。その行動パターンは大きく2つに分けることができる。

試合の開始直後や、CPUに1本取られている時。もしくはCPUの体力の方がマイキャラの体力より勝っている時などは、とにかくガードを固めるか、何もしないでボーッとしていることが多い。まずこれが1つ目。

もう1つの行動パターンは、マイキャラの体力の方がCPUの体力より勝っている時と、自分が先に一本先取している場合。そして後半登場するCPUなどは、こちらをひたすら攻撃してきたり、頻繁に必殺技を使ってくることが多くなる。これが2つ目だ。

1つ目の時は以下の3つの戦法を使って攻撃し、2つ目のパターンの時はキャラ別に対応するしかないので、キャラ別対CPU戦に掲載している対処法を読んでもらいたい。

昇り弱蹴りを出してから着地後…





投げを決めることができる



### ●基本戦法　その1

しゃがみ弱蹴りをポンポンと連発すると、ジャンプして跳び込んでくることがあるので、ジャンプ強斬りや中斬りなどの対空技で落とそう。

### ●基本戦法　その2

基本戦法　その1と同じくしゃがみ弱蹴りをポンポンと連発すると、飛び道具を撃ってくることが多い。この時はジャンプ強斬りなどで跳び込み、硬直中のCPUに連続技を叩きこもう。

この時に使う連続技は、ジャンプ強斬り↓しゃがみ中斬り↓キャンセル喝咄水月刀がいいだろう。

### ●基本戦法　その3

まず、CPUの目の前に着地するように昇り弱蹴りを出しながら前もしくは垂直ジャンプし、CPUにガードポーズをとらせて着地したところを投げる、いわゆるすかし投げを決めることができる。

ちなみに昇り弱蹴りは、CPUにガードポーズをとらせるだけなので、ジャンプ弱蹴りをCPUに当てたり、ガードさせてはいけない。

## キャラ別対CPU戦攻略

### 対 覇王丸

スタート直後は、基本戦法その3で体力を減らしていこう。ある程度まで体力を減らすと旋風裂斬を撃ってくるので、基本戦法　その2で対処しよう。ただし、間合いが離れている時はジャンプ強斬りからの連続技を狙い、間合いが近い時は、ジャンプ中蹴りからの連続技狙いでいけばいいだろう。

また、弧月斬を空振りした場合は、着地のスキに立ち強斬り↓キャンセル喝咄水月刀の連続技も狙える。



旋風裂斬の硬直のスキを狙って攻撃するのが基本。なるべく早めに跳び込もう

### 対 橘　右京

基本戦法　その3で最初から最後まで押していくことができる。

これ以外の戦法としては相手を転ばせたあと、しゃがみガードの状態で密着し、相手が起き上がりに技を出してきたところをガードし、しゃがみ中蹴りで転ばせるというものがある。このあと、再び起き上がりに密着することによって繰り返すことも可能。

またこの時に、立ち強蹴り(スライディング)で攻撃してきた場合は、ガードしてから立ち強斬り↓キャンセル喝咄水月刀を入れられる。



スライディングのガード直後が反撃のチャンス！

### 対 服部半蔵

相手キャラとの間合いをできるだけ離してから、基本戦法　その1が有効。間合いを離すためには、相手を転ばせて跳び退きをするのがいい。

忍法爆炎龍を撃ってきたら、基本戦法　その2で対処するか、素直にガードする。また、垂直ジャンプで忍法爆炎龍をかわすことができた場合、半蔵がダッシュで近づいてくることがあるので、垂直ジャンプの下りに強斬りを出しておくといい。

忍法うつせみ天舞は、1度ガードしてからすぐに前ジャンプすれば、空中の半蔵に強斬りを当てることができる。



忍法うつせみ天舞はガード後、ジャンプ強斬りで攻撃しよう

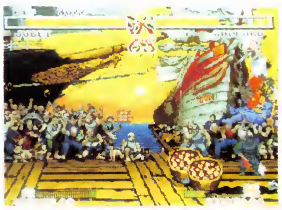
### 対 ガルフォード

最初から最後まで基本戦法その3で攻めることができる。

この他、ガルフォードに対しては強の二ツ角羅刀を連発するだけでも勝つことができる。もし二ツ角羅刀をガードされても、着地した時にガルフォードが何もしないようなら、投げを入れることも可能だ。そして、再び起き上がりに強の二ツ角羅刀を重ねよう。

また、ラッシュドックを出してきた場合は、跳び込んでいき、強斬りを入れればいい。

リア・レプリカアタックはガードしたあと、すぐに前ジャンプ強斬りを当てよう。



リア・レプリカアタックはガードしたあとにジャンプ強斬りが入る

### 対 ナコルル

ナコルルの体力が少なくなるまでは、間合いを離して基本戦法　その1で攻める。近づかれてしまったら、基本戦法その3でナコルルを転ばせ、その間を利用し跳び退きで間合いを離そう。そして再び基本戦法　その1に持ちこもう。

ナコルルの体力がある程度まで減るとパターンが変わるので、必殺技をガードしてから反撃しよう。アンヌムツベ、カムイムツベはガードしてからすぐに強斬り↓キャンセル喝咄水月刀を入れることができる。もしくは、しゃがみ中斬りやしゃがみ中蹴りで反撃してもいい。

レラムツベは着地地点が近ければ強斬りで反撃することができる。



ナコルルが跳んできたら、バックジャンプ強斬りで迎撃しよう

### 対 シャルロット

基本戦法が通用しにくく、技のリーチもあるのでかなりの強敵。シャルロットに対しては、右京で使った起き上がりパターンが通用するので、



起き上がりパターンが非常に有効

投げたあとやしゃがみ中蹴りで転ばせてあとに狙っていこう。タイミングさえ間違えなければ、これだけで勝てる。

もし、起き上がりパターンが失敗しても、スプラッシュファーントを出してくるのを待ち、ガードしてから強斬りや中斬り、もしくはしゃがみ中蹴りを入れて、再び起き上がりパターンに持っていくことができる。

この他、スタート直後にシャルロットが技を出さずにボーッとしているようならば、こちらから近づいて投げを2〜3回位入れることもできる。

## 対 柳生十兵衛

基本戦法　その3で攻めるのが基本。

また、十兵衛は対空技をあまり出してこないので、近い間合いからジャンプ中蹴りで跳び込むのも有効。ジャンプ中蹴りが十兵衛に当たったら、しゃがみ中蹴りで転ばせる。ガードされた場合、しゃがみ中斬りを出すと十兵衛は反撃しようとするのか当たってくれる。この2つのパターンをうまく使い分ければ、結構簡単に勝つことができるだろう。

十兵衛の体力が少なくなると八相発破と二ッ角羅刀を出すようになるので、八相発破の時はジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴りの連続技を入れよう。二ッ角羅刀の場合はガードしたあと、空中にいる十兵衛にジャンプ強斬りか、落ちてくるところを中斬りで反撃しよう。


十兵衛の攻撃の要となるのが、このしゃがみ中斬りだ

## 対 タムタム

間合いが離れている時はジャンプ強斬りで攻撃し、近い時はジャンプ中蹴りで跳び込んでいくパターンが有効。また、基本戦法　その1、その2も有効だ。

この他、相手に八相発破をガードした直後、そのままレバーを前ジャンプ方向に入れっぱなしにし、ジャンプ強斬りで攻撃する戦法もある。

また、パグナ・パグナやパグナ・ディオスを撃たれた時は、しゃがみ弱蹴りか垂直ジャンプ強斬りで対応しよう。


相手が八相発破をガードした直後、ジャンプ強斬りを出そう

## 対 千両狂死郎

相手の技のリーチが長く、基本戦法が通用しにくいので、意外と嫌な相手だといえる。

間合いが離れている時は、ジャンプ強斬りで跳び込むのを繰り返し、間合いが近い場合は、ジャンプ中蹴りで跳び込んだあと、しゃがみ中蹴りにつなげて転ばせよう。

運よく狂死郎を転ばせることができれば起き上がりパターンが可能なので、しゃがみ中蹴りで転ばせるのを繰り返せば勝つことができる。

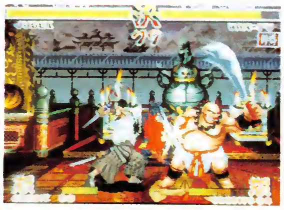

とにかくジャンプ中蹴りで跳び込むのが基本

## 対 王虎

王虎は基本戦法が通用しにくいので、別の戦法を使おう。

まず王虎にしゃがみ中斬りの先をガードさせる。すると、強斬りかしゃがみ強蹴りを出してくるので、強斬りを出してきた場合はガードするか、すぐに跳び込んでジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴りで転ばせよう。しゃがみ強蹴りの場合は跳び込んで攻撃か、立ち中斬りを入れることができる。たまに跳び込んでくる時もあるが、こういう場合はバックジャンプ強斬りで反撃するか、手堅くガードしよう。

また、気功爆転法を出してきた時は立ちガードし、王虎が剣を取ろうとしているスキに強斬りを入れよう。


しゃがみ中斬りをガードさせたあとに、跳び込んで攻撃しよう

## 対 不知火幻庵

不知火幻庵の体力の多いうちは間合いを離し、基本戦法　その1かその3が非常に有効だ。また、幻庵を画面端に追い詰めることができれば、基本戦法　その3を最後まで決めることができる。

必殺技を使ってきた時の対処法だが、毒吹雪を撃ってきたら、撃とうとしているポーズの時に、跳び込んで強斬りを入れるかガードしよう。肉転突きは反撃しにくいが、強であればガードしたあと、落ちてきたところにジャンプ強斬りを当てることができる。

また、幻庵はジャンプ攻撃や肉転突きをわざとはずして投げにくることが多いので注意したい。


画面端に追い込めばすかし投げだけで最後まで決めることができる

## 対 アースクェイク

アースクェイクは投げることができないので、跳び込んで攻める戦法が有効だ。もし、逆に跳び込まれた場合は、バックジャンプ強斬りで迎撃しよう。

基本的にジャンプ強斬りで跳び込み続けるか、ジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴りでアースクェイクが転ぶまで繰り返そう。アースクェイクを転ばせたら、起き上がりにしゃがみ中蹴りを空振りで出し、すぐに続けてしゃがみ中蹴りを出すと、アースクェイクが反撃しようとして出そうとした技の出かかりをつぶし、転ばすことができる。これを繰り返そう。

また、ファットチェーンソーに対しては、垂直ジャンプ強斬りで対応しよう。

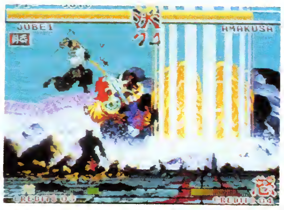

基本的に最後までジャンプ強斬りを続ければ勝つことができる

## 対 天草四郎時貞

1本目は基本戦法　その3もしくはしゃがんで待ち、天草が近づいてきたら、こちらも歩いて近づき投げる。この2つの戦法を使えば勝てる。

ただし、天草は攻撃力が高く逆転される可能性も高いので、腕に自信のない人は、前述の戦法でマイキャラの体力を天草よりも多くしたあと画面端まで下がり、バックジャンプし続けるかしゃがみ弱蹴りを出し続けよう。すると、天草はひたすらジャンプを繰り返すようになるので、時間切れまで待って判定勝ちに持ち込むこともできる。

2本目は、基本戦法　その1が有効。天草の体力がある程度まで減ると、テレポートを連発してくるパターンになることがあるが、こういう場合は出現しそうな地点に跳び込んで強斬りを出そう。それを繰り返していれば、当たってくれることがある。



跳んできたらバックジャンプ強斬りで迎撃できる

### ボーナスステージ(演武)

ボーナスステージは、1回目は下に3ヶ所、2回目は下に3ヶ所と上に1ヶ所の計4ヶ所、3回目は下に3ヶ所と上に2ヶ所の計5ヶ所からわら人形が出てくる。

使う技は出るのが早くリーチの長い、弱または中斬りで下のわら人形を斬り、上のわら人形はジャンプ中斬り、もしくはジャンプ強斬りがいい。

また、一度斬るのを失敗したところからは、すぐにもう一度出現するので、今度は確実に斬っておこう。


ボーナスステージは弱または中斬り

# もう一度愛して♡

## 忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく、読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今月はちょっと毛色の変わった2本のソフトを紹介しよう。その2本のソフトとは、3Dタイプのアクションゲーム『クロスウォード』と、冬の名物スポーツ"アメフト"を題材にしたゲーム『フットボールフレンジー』だ!!

## 3Dアクションの決定版 超反応で敵を斬り倒せ!!






### クロスウォード

ADK／アクション／50M
'91年7月25日発売
カセット版：21,800円
CD版：4,800円

ネオジオの3Dタイプのアクションゲームの代表作といえば、この『クロスウォード』を抜きにして語ることはできないだろう。

あのエスパーでなければ避けきれなさそうな多種多様な敵の攻撃、ムードを盛り上げる音楽。そして、一筋縄ではいきそうもないボスキャラ。どれも3Dアクションマニア（実は結構いる）にとっては、堪えられない要素がてんこ盛りなのだ。

しかも、これだけアクション性が高いにもかかわらず、RPG的な要素（経験値によるレベルアップ、買い物など）も取り入れられているところが、あの時代のゲームしては新しかった。アクションゲームが苦手な人もプレイしたことがあるのでは？

何はともあれ全7章と長いこのゲーム、コタツに入りながらゆっくり楽しむのにもってこいといえる。

### システム

レバー左右で主人公を移動させ、レバー上で上を防御、レバー下で下を防御する。Aボタンで武器を振って攻撃し、レバー下＋Aボタンで突きを繰り出す。また、Bボタンで武器に宿っている魔法（武器によって魔法が違う）を使うことができる。

武器の攻撃力はパワーゲージの量によって異なり、そのパワーゲージをためる方法も各武器ごとに違っている。その他、特殊技も使えるが、それは別の項目で説明しよう。

冒頭でも紹介したが、このゲームはRPG的な要素も含まれている。主人公は敵を倒すたびに経験値が得られ、一定数たまるとレベルアップし、体力ゲージ、攻撃力、防御力の3つのパラメーターをアップさせることができる。

### 魔法攻撃

Bボタンを押すことによって、剣に宿る魔法を設定された数（武器によって回数が異なる）だけ使用できる。

システムでも説明したが、魔法は武器の種類によって異なっている。炎を撃つ、防御シールドを張る、果ては相手をワラ人形にかえてしまうなど、多種多様な攻撃が可能だ。その時の状況に応じて武器を変えれば、戦いを楽にすることができるだろう。



魔法攻撃をうまく使いこなせれば、かなり戦闘を楽に進めることができる

### 特殊技

A、Bボタン同時押しとレバーで特殊技を使うことができる。特殊技は3種類用意されており、A、Bボタンを押した時のレバー上or中or下で使い分けることができる。ここでその3種類の技を説明しよう。

●気導弾《レバー上》

気を集中させ、遠くにいる敵に気合い弾を撃ちこむ。レバー上＋ABで使用できる。



主に遠くのラインにいる小さな敵を倒すのに使うことが多い。威力は結構大きい

●気導連斬《レバー中》

一時、バーサーク状態になり敵を切り刻む。レバーニュートラル＋ABで使用可能。



有効な敵に対しては最強の破壊力を誇る技。ガードする相手には無効なので、使わないように

●気導障壁《レバー下》

怒りのパワーを使い、敵をはじき飛ばす。レバー下＋ABで使用できる。



敵の攻撃を受け続けるぐらいなら、この技で敵を遠くのラインに追い出そう

### 武器・防具

主人公の身を守る武器や防具。これらの武具はゲーム中のイベントや、商人から買うことによって手に入れることができる。値段が高いほど攻撃力が高い。ただ、状況によっては、必ずしも高価な武器が有利とは限らない。

また、冒頭でも説明したが、武器によってパワーのため方（盾で防御する、何もしないなど）が違うので、新しい武




武器はこの商人から買うことができる。しかし、防具はイベントでしか手に入れられない

器を手に入れたら、まずはパワーのため方を確認したい。

## アイテム

敵を倒すとアイテムを手に入れることができる。アイテムは大きく分けて、ボーナス得点、体力回復、魔力回復の3種類に分かれている。

アイテムは全部で22コ用意されているが、それぞれ得られる得点や体力、魔力が違っている。

# 敵の名は魔人ナウシズ 全7章を戦いぬけ!!

敵の名は魔人ナウシズ。かつてこの地、カダシスを征服した恐るべき者である。そのナウシズが千年の眠りから覚め、再び侵略を開始したのだ。そんな折、2人の旅の騎士がこの国を訪れた。話を聞いた2人の騎士はその魔人を倒すため、クルギア山に建てられた魔城グレイシアへと旅立った…。

## 第1章 閑村ディオの異変

閑静なディオの村が魔物に襲われた。果たしてこの平和な村を救えるだろうか?

最初のステージだけあって敵が弱い。ちゃんとガードしてから反撃すれば問題ないだろう。



1章のボスは上下に炎を吐いてくる。上下の攻撃を見極め、盾で防御したあと反撃しよう

## 第2章 パウリスタ城震撼

ベルカナ大王国の王城パウリスタにも魔物の手が伸びた。魔物の狙いは王女クローレ。何としても王女を守れ!!

第1章と違い、敵の攻撃が早い。常に盾で防御し、いざとなったら特殊技で反撃だ。



残念ながら王女はさらわれてしまう

## 第3章 憤戦マティウスの塔

かつての難攻不落の要塞、マティウスの塔も魔物の手に落ちた。侵略拠点と化したこの塔を何としても奪取せよ!

どんどん敵の攻撃が早くなる。防御からの反撃は常識、利く相手には魔法、気導連斬を有効に使いたい。



気導連斬がこの章のボスにも有効

## 第4章 怪魚ゴータ砦

ベルカナの商業拠点、エルバ海岸に位置する要塞ゴータ砦には、難敵の中堅部隊ガルドフィスが駐留している。

ここはスケアクロウの魔法(第3章で入手可)と、防御からの反撃で結構簡単に抜けることができる。

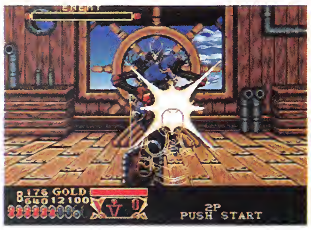


確実に防御してから攻撃したい

## 第5章 強襲陸上戦艦

ナウシズの逆襲が始まった。ルドウの谷にウワサの陸上戦艦が姿を現わしたのだ!! この船を破壊できるだろうか?

ここも第4章と同じようにスケアクロウの魔法と、防御からの反撃で対応するしかない。攻撃のチャンスを逃すな。



体力が少ない時は、魔法を使いたい

## 第6章 魔界への入口

クルギア山に通じるリアリの洞窟。当然、ここも強力な敵が待ち受けていた。魔城グレイシアまであとわずかだ!!

最初の商人でシールドアックスDXを買っておこう。それがここを抜ける簡単な方法だ。危ないと思ったらすぐに魔法を使って切り抜けよう。



シールドアックスDXがこの章には必要

## 最終章 魔城グレイシア

ついにナウシズの本拠地、魔城グレイシアにやってきた。城に巣くう魔物どもを倒し、ナウシズとの最終決戦に挑め。

ナウシズまでは今までと同じように戦えばOK。対ナウシズ用の武器はシールドアックスDXがいいだろう。



ザコ敵が順々に強くなっていく

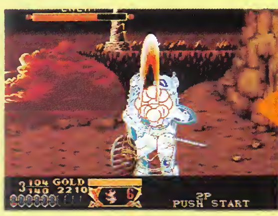
# ワンポイント攻略

### ●ポイント1 防御してから反撃する

ほとんどの敵はただ攻撃しても、当てるのはまず不可能。まず1回、相手の攻撃を盾で防御し、その直後、Aボタン連打で反撃するのが確実な攻撃方法だ。これは大抵の敵に通用するので覚えておきたい。



まずは敵の攻撃を確実に防御してから…



すかさず剣で反撃しよう。こうしないと、まず当てることはできない

### ●ポイント2 魔法を有効に使う

ゲーム中、非常に使える魔法はミスト、スケアクロウ、バリアの3種類のみ。

ミストは相手の動きを封じ、連続攻撃を叩き込める。スケアクロウは相手をワラ人形に変え(敵キャラによってはきかない)、簡単に倒せるようになる。バリアは一定時間無敵になるので、その間に攻撃を叩きこめる。

それ以外はただの攻撃魔法なので、あまり有効ではない。



ピンチになったら魔法を使って切り抜けよう

### ●ポイント3 特殊技を使いわける

相手の攻撃を食らった時はへたに防御しようとせず、気導障壁で対応しよう。ただ防御だとそのまま攻撃を受ける可能性が高いが、気導障壁ならば確実に相手を退けられるからだ(しかもダメージ付)。

気導連斬は序盤のボス及び特定のザコキャラに対して非常に有効。ちゃんと利く敵キャラさえ覚えておけば強力な武器となる。

気導弾は使う場面が限られる。遠くにいる敵にとどめを刺す程度にしか使えない。



へたに攻撃を受けるなら、この特殊技ではじき返したい

# FOOT BALL FRENZY






## 本場のアメフトを完全再現！戦略とボタン連打が勝敗のカギ!!

**フットボール・フレンジー**

SNK／スポーツ／48M
'92年1月31日発売
カセット版：23,800円
CD版：5,800円

冬といえば寒い、しかしその寒い中でも熱く燃え上がるスポーツがある。それがアメリカン・フットボール、通称アメフトと呼ばれるものだ。アメフトはアメリカでは1、2位を争うほどの人気スポーツ。このアメフトをネオジオソフトにしたのが、この『フットボール・フレンジー』というわけ。

ゲームの内容はある程度、既存のルールに準じているものの、アメフトをまったく知らない人でも楽しめるように、かなり簡単な操作方法とルールになっている。

選べるチームは全部で10。すべて『フットボール・フレンジー』オリジナルチームになっていて、各チームごとに個性または能力にかなり差がある。

また、アメフトの要ともいえるフォーメーションはランプレイ、パスプレイ合わせて48種類。その中から、各チームごとに得意なフォーメーションが一つずつ用意されている。

アメフトに興味はあるんだけど、難しい操作やルールはダメという人にもお薦めのゲームだ!!

## ルール説明

ルールを簡単に説明すると、攻撃側が3つの戦法（ランプレイ、パスプレイ、キックプレイ）を駆使し、4回の攻撃の間に10ヤード以上前進させれば攻撃成功となる。

それを繰り返し、最終的に1番奥のゴールラインを割ればタッチダウンとなり、得点が入る。また、ゴールキックでゴールポストの間を通すことによっても得点になる。

得点はそれぞれ違いタッチダウンは6点、フィールドゴール（ゴールキックによる得点）が3点、セーフティ（自責点）が2点となっている。




タッチダウンを決めれば6点入る

## 基本操作

通常のスポーツゲーム（サッカーなど）と同じく、基本的にレバーで選手を動かす。

そして、Aボタンを連打することによって、動くスピードをアップさせることができる。

また、このAボタン連打はパントキック、ゴールキック時にも影響する。常に連打しているとかなり有効かもしれない。これ以外の細かい操作は別々に説明しよう。

### ●オフェンス時

基本的には通常の操作と同じだが、相手選手に摑まれた時、レバーを左右に振ることによって、ふりほどくことができる。また、Aボタンも通常の操作と同じだが、B～Dボタンでそれぞれのボタンに対応しているレシーバーに、パスすることができる。




ボタンによってパスする相手が違う

### ●ディフェンス時

これも基本的には通常の操作と同じ。ただし、Bボタンで自分で操作する選手を切り替えることができる。

## ゲームモード

この『フットボール・フレンジー』には、2種類のゲームモードが用意されている。

### ●1P VS CPU

このモードは、いわゆる1人用の対CPU戦を楽しむためのモードだ。

まず10チームの中から1チーム自分で選ぶ。すると、残りの9チームの中から、7チームがランダムで選ばれ、8チームによるトーナメント戦が組まれる。そして、3回勝ち抜けば優勝の栄冠を手にすることができる。

ちなみにこのトーナメント戦では1回戦、2回戦、3回戦ごとに使用できるフォーメーションが変化する。

### ●1P VS 2P

2人で対戦するためのモード。このモードでも10チームの中から好きなチームを選び、戦うことになる。

ちなみにこのモードのフォーメーションの8番目に、自分のチームの得意なフォーメーションが設定されている。

## フォーメーション

フォーメーションは大きく分けてパスプレイ、ランプレイ、キックプレイの3種類に分けることができる。基本構成はパスプレイ8種類、ランプレイ6種類、キックプレイ2種類となっている。

### ●パスプレイ




決まれば天国、ミスれば地獄

前方を走る選手にパスを出し、一気にボールを前進させる戦略プレイ。成功すれば距離を一気に稼げる場合もあるが、失敗すれば一発で相手に攻撃権が移ってしまう諸刃の剣。

代表的なものとして、パスを受け取る選手が相手ゾーンの奥深くに散らばる、ショットガンフォーメーションがある。

### ●ランプレイ

アメフトの基本ともいえるプレイがこのランプレイ。ボールを持った選手がすき間をかいくぐるように走り抜けるプレイだ。

代表的なものとして、左右対称で攻撃方向が自由に展開できるアイ・フォーメーションがある。また、ランプレイはアルファベットの名をつけられることが多い。




進める距離は短いがかなり確実

### ●キックプレイ

キックの種類は、パントキックとゴールキックの2つだ。

まず、パントキックは、相手側にボールを蹴り込んで距離を稼ぐためのキック。主に4回目の攻撃をしてもトータル10ヤード前進しそうもない時に使う。

ゴールキックは、ゴール前で得点するのが難しい時に使

うキック。




タッチダウンのあとは確実にこれでいきたい

このデータは「1P VS 2P」モード時のもの。「1P VS CPU」モードは、ほぼ同等の能力になっている。

### ●データ表の見方

QB…クォーターバック
RB…レシーバー　Bボタン
RC…レシーバー　Cボタン
RD…レシーバー　Dボタン
①〜⑦…その他の選手
OF…攻撃力。タックルなどで相手にダメージを与える時の力：1〜3
SP…スピード。走力の最高値：1〜17
ST…スタミナ。タックルなどに対する耐久力：1〜4
DS…ダッシュ力。（ボタン連打に関係）数値が高いほど、スピードがマックスに達する時間が短い：1〜2

# フットボール・フレンジー 全10チームデータ表公開!!

## BULLETS

得意フォーメーション：KAMIKAZE

「フットボールフレンジー・トーナメント」3強チームの1つ。

クォーターバックの機動力が優れており、チーム全体のレベルも非常に高い。人気No.1チームだ。

やはり機動力の高さを活かしてパスプレイで攻めよう。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 3 | 17 | 4 | 2 |
| RB | 3 | 15 | 3 | 1 |
| RC | 3 | 15 | 3 | 1 |
| RC | 3 | 15 | 3 | 1 |
| ① | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ② | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ③ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ④ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑤ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑥ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑦ | 3 | 11 | 3 | 1 |

## HIT MEN

得意フォーメーション：SPREAD 2

中間グループの中では上位に位置するトップチーム。

能力的にもバランスの取れたチームで、3強を食ってしまうことも珍しくない。タックルに強い選手が多いので、ランプレイが有効だ。

また、パスプレイをする時でも充分な選手が揃っている。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 1 | 11 | 4 | 2 |
| RB | 2 | 11 | 4 | 1 |
| RC | 2 | 11 | 4 | 1 |
| RC | 2 | 11 | 4 | 1 |
| ① | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ② | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ③ | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ④ | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ⑤ | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ⑥ | 2 | 9 | 3 | 1 |
| ⑦ | 2 | 9 | 3 | 1 |

## COBRAS

得意フォーメーション：DEEP SLANT

ここ数年の間に力をつけ、3強の一角をなすようになった。粗さは目立つものの、平均して走れるチームとしての総合力は高い。パスプレイ、ランプレイを使い分けた戦い方が望ましい。

ランプレイをするならRCにつなげるようにしたい。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 2 | 15 | 3 | 2 |
| RB | 2 | 11 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 11 | 2 | 1 |
| RC | 2 | 15 | 2 | 2 |
| ① | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ② | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ③ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ④ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑤ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑥ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑦ | 3 | 11 | 3 | 1 |

## BISONS

得意フォーメーション：HAIL MARY

「BULLETS」の最大のライバル。この2つのチームの対戦は幾度となく名勝負が繰り広げられてきた。

快速を誇るレシーバーが最大の武器なので、パスプレイを中心に戦うのがベスト。

ただし、RCのみSPが遅いので、その点には注意する。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 2 | 15 | 4 | 2 |
| RB | 1 | 17 | 2 | 2 |
| RC | 1 | 7 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 15 | 2 | 2 |
| ① | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ② | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ③ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ④ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑤ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑥ | 3 | 11 | 3 | 1 |
| ⑦ | 3 | 11 | 3 | 1 |

## CRUSHERS

得意フォーメーション：CROSS PICK

中間グループにおいては、上位の2チームに実力的に少し差をつけられている。

しかし、クォーターバックに関しては、上位チームでも充分通用する能力を持っている。

やはりクォーターバックの走力を活かした戦法を使おう。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 3 | 15 | 3 | 2 |
| RB | 1 | 7 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 1 | 1 |
| ① | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ② | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ③ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ④ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑤ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑥ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑦ | 1 | 7 | 1 | 1 |

## RHINOS

得意フォーメーション：SPREAD 1

能力的に平均的なチーム。中間グループでは「CRUSHERS」とライバル関係にあり、幾度となく好勝負を展開している。

実力的に飛び抜けた選手はいないのが特徴といえば特徴。それゆえにパス、ランどちらを使ってもそれなりにいける。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 2 | 9 | 2 | 1 |
| RB | 1 | 7 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 2 | 1 |
| ① | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ② | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ③ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ④ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑤ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑥ | 2 | 3 | 2 | 1 |
| ⑦ | 2 | 7 | 2 | 1 |

## PITBULLS

得意フォーメーション：LEFT DEEP

「HIT MEN」と同じく、中間グループの中では上位のチーム。

常に台風の目的な存在なので、このトーナメントでも目が離せない。その派手な存在のためか人気も高いチームだ。

やはり一番勝負のパスプレイで勝負をかけたい。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 1 | 9 | 3 | 1 |
| RB | 1 | 9 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 9 | 2 | 1 |
| RC | 1 | 9 | 2 | 1 |
| ① | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ② | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ③ | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ④ | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ⑤ | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ⑥ | 2 | 7 | 3 | 1 |
| ⑦ | 2 | 9 | 3 | 1 |

## SCUDS

得意フォーメーション：SHOT GUN 1

下位グループの中でも1番実力的に劣るチーム。

今年は万年最下位チームから脱出すべく、優秀なレシーバーを新たに加え、戦力アップがなされた。パワーアップしたレシーバーが決め手。

ここは一発、パスプレイにかけて攻めてみよう。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 1 | 3 | 1 | 1 |
| RB | 1 | 5 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 3 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ① | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ② | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ③ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ④ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ⑤ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ⑥ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ⑦ | 1 | 1 | 1 | 1 |

## WOLVES

得意フォーメーション：MIDDLE SLANT

今でこそ下位グループに位置するチームになってしまったが、以前は足の速いレシーバーを揃えており、優勝することもしばしばあった。

強い時代からの根強いファンが、今も数多く存在する。ある程度慣れたらこのチームを使うのもおもしろいかも。

| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 1 | 5 | 1 | 1 |
| RB | 1 | 5 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 5 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 5 | 1 | 1 |
| ① | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ② | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ③ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ④ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑤ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑥ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑦ | 1 | 3 | 1 | 1 |

## VIPERS

得意フォーメーション：MIDDLE CROSS

下位グループ3チーム中の1チーム。

主にスピードを活かした攻撃を得意とする。走れる選手は多いが、今後上位を狙っていくためにはディフェンス面の強化が最大の課題だ。

こうなるとパスプレイのみで攻めてみるのもおもしろい。

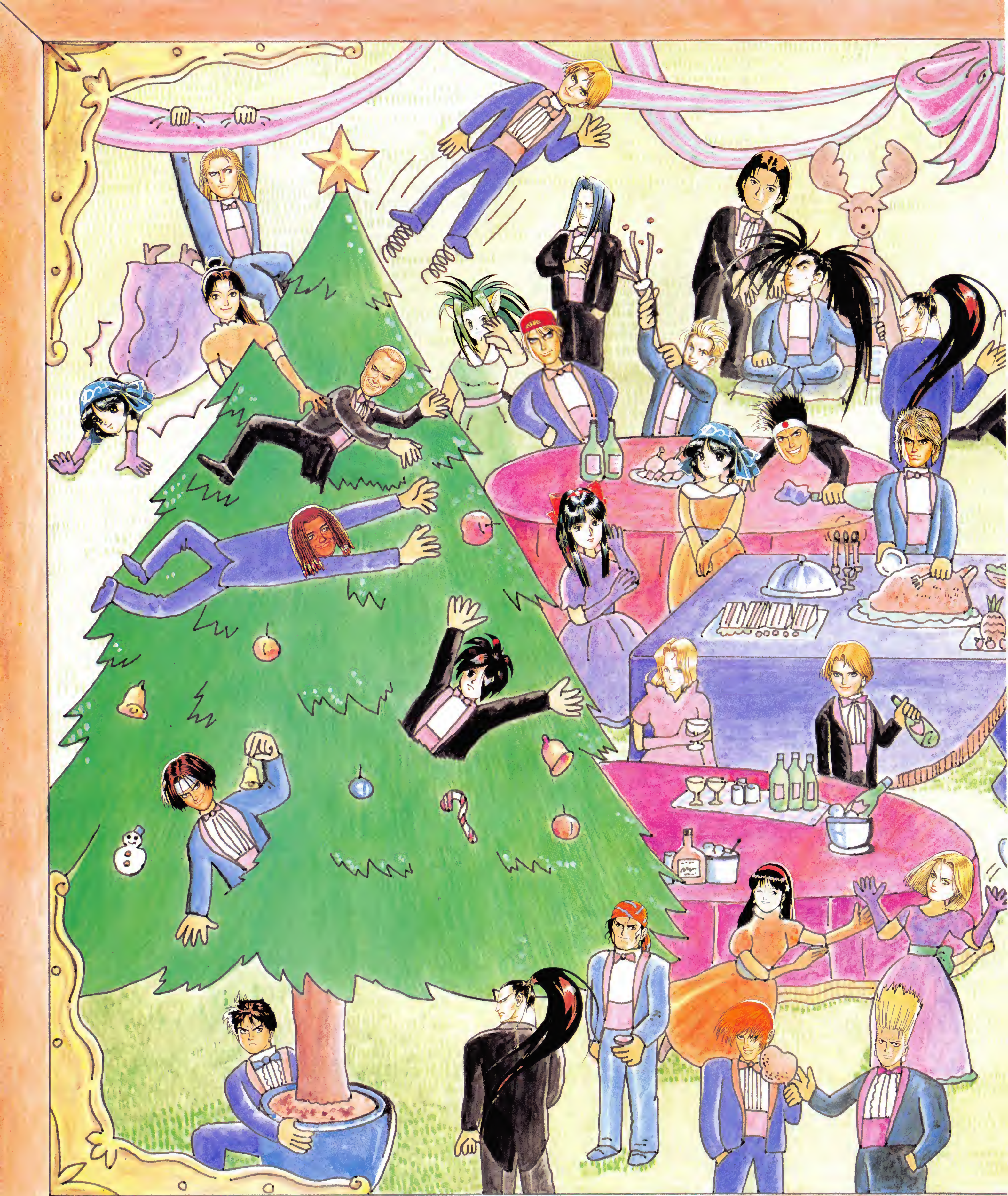
| | OF | SP | ST | DS |
|---|---|---|---|---|
| QB | 1 | 7 | 1 | 1 |
| RB | 1 | 7 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 1 | 1 |
| RC | 1 | 7 | 1 | 1 |
| ① | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ② | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ③ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ④ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑤ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑥ | 1 | 3 | 1 | 1 |
| ⑦ | 1 | 3 | 1 | 1 |




## ●クリスマスプレゼントクイズ●

パーティー会場におなじみのSNKゲームキャラが2人ずついます。が、あるキャラだけは2人ではありません。そのキャラは誰でしょう?

【応募】ハガキにクイズの答え、住所・氏名・電話番号と手持ちのネオジオハードの種類を書き、〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社 ネオジオフリーク「クリスマスクイズ」係まで。締切りは'96年1月8日(消印有効)。発表は2月号誌上。正解者の中から抽選で20名様に「お楽しみプレゼント」が当たります。



## 家・庭・版
# 新作モード情報

### アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくナイスなコーナー「新作モード情報」も2回目を迎えてますますパワーアップ!! 今回は5作品を紹介するぞ。



# 天外魔境真伝

## ついに公開!! スペシャルモード&ボスキャラ使用コマンド

ハドソン

カセット
7月28日発売
29,800円

CD-ROM
11月24日発売
7,800円

ついに発売されたCD版『天外魔境真伝』。ネオジオCDユーザーならすでに持っている人も多いはず。

今回の新作モード情報では、前回紹介できなかったスペシャルモードに入るための隠しコマンドと、ボスキャラ2人（マントー、カラクリ兵）の使用コマンド&必殺技コマンド、そしてキャラの着せ換え（八雲、絹のみ）コマンドの3つを紹介しよう。

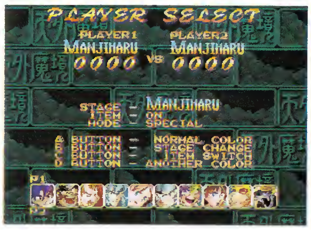
### 3つのコマンドで楽しさ倍増！ 隠しコマンドをすべて公開!!

### スペシャルモード

早速、スペシャルモードへの入りかたを教えよう。入り方は簡単、まず対戦専用画面（バトルモード）の時、2P側で「Bボタン12回、それからレバーを右に8回」入力するだけだ。これでスペシャルモードに入れるようになる。

前号でも紹介したが、スペシャルモードでは、攻撃時のヒットストップをなくし、ダメージも4分の3ぐらいに軽くしてある。そして、アイテムを攻撃しても消えなくなり、ジャンプ下降中でも武器投げができるようになる。

また、体力回復アイテムの回復量が一定じゃなくなり、毒による気絶時間も2～5秒の間のランダムで決まるようになる。そして、最大の変更点は何といっても目押しコンボ（弱→中→強→特大の順に通常技がつながる）ができることだ。さあ！ より対戦向きになった、このスペシャルモードで腕をみがこう。



スペシャルモードはさらに対戦志向

### キャラの着せ換え

前号でも触れたが、綱手の衣替えと同じく、戦闘中に八雲と絹でも着せ替え（服の色が変わる）ができるのだ。

肝心のコマンドだが八雲が「A、A、→+A、C」、絹が「↓↙←↙→+BC」だ。一度は試してみよう。

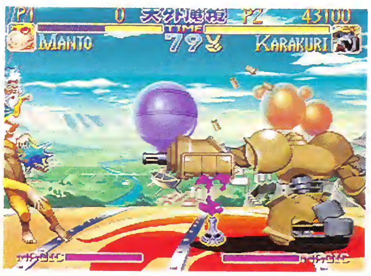


絹の着せ換えした瞬間はこんな感じ

### ボスキャラ使用コマンド

ボスキャラ2人（マントー、カラクリ兵）が使えるようになるコマンドは、基本的にスペシャルモードに入るためのものと変わらない。ただし、1P側で入力しなければならない。つまり1P側で「Bボタン12回、それからレバーを右に8回」をすれば、キャラ選択画面に2人が加わるというわけ。

また、2人の必殺技コマンドは別表を見てください。



こんな技を自由に使用可能

| からくり兵 | |
|---|---|
| 無敵 | ↓↘→+A |
| 絶命 | ↓↙←+A |
| 焼殺 | ↓↘→+B |
| 瞬殺 | ↓↙←+B |
| 灼熱 | ←↙↓↘→+A |

| マントー | |
|---|---|
| 気猿拳 | ↓↘→+斬る |
| 昇猿拳 | →↓↘+斬る |
| 猿巻旋風脚 | ↓↙←+蹴り |
| かみつき | ↓↘→+C |
| ひっかき | ↓↘→+D |
| ウマシカの術（術） | ↓↓+A |

| キャラの着せ替えコマンド |
|---|
| 八雲 |
| A、A、→+A、C |
| 絹 |
| ↓↙←↙→+BC |

| スペシャルモードコマンド |
|---|
| 2P側でBボタン12回、レバーを右に8回 |
| **ボスキャラ使用コマンド** |
| 1P側でBボタン12回、レバーを右に8回 |

# SONIC WINGS3

ビデオシステム

## 大きな変更点はなし！でも細かい部分に秘密が!?

カセット
11月17日発売
29,800円

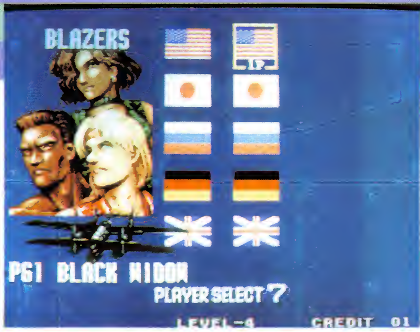
CD-ROM
12月発売予定
7,800円

先月の17日にカセット版が発売された、NEO・GEOの縦スクロールシューティングゲーム『ソニックウィングス3』！

ここでは、いつも通りMVS版とCD版、カセット版の主な違いを紹介してみたい。

### 自機パターン減少の秘密?

MVS版とCD版の違いの一つに、ゲーム開始直後の自機セレクト画面で並んで回転している各種の機体のアニメーションパターンが減った、ということがある。



キャラ選択画面に何やら秘密があるらしい

単純に考えると、プラス面にはなっていないような気もするが、実は隠しキャラ（AKAUSAGI、ディアブロ）を出現させるのに少なからず関係があるという噂をキャッチした。その隠しキャラの使用コマンドについては、次号で詳細を別の記事で明らかにする予定。お楽しみに！

### 難易度ややアップ?

ステージ2のドイツ軍港のボス登場直後の、重なって大ダメージを与える、という攻略法が通用しなくなってしまった。これにより、このボスに対しては長期戦を余儀なくされてしまうだろう。大幅に難しくなったわけではないのだが。

### MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いは、ほぼ従来のものと同じ。4種類（EASY, NORMAL, MVS, HARD）のレベルが選択できる。

その他は基本的にMVSと変わらない。

# PULSTAR

エイコム

## CDユーザーにはうれしいオマケの数々をとくと見よ!!

カセット
9月29日発売
32,000円

CD-ROM
10月27日発売
8,800円

早くも、ネオジオゲーム最大の容量を誇る『PULSTAR』のCD版が登場！

CD版だけに、追加されたオマケが盛りだくさん。今回はそのすべてを公開するぞ。

その他、MVSとカセット版の違いも紹介しておこう。

### 隠しコマンドで自機がフルパワーになる!!

CD版の『PULSTAR』では、なんと隠しコマンドを入力することによって、自機をフルパワーにすることができるのだ！

ゲームスタート直後の無敵時間中に以下のコマンド「↑、↓、↓、←、→、A、B」を素早く入力すると、イ〇ドの人もびっくりのフルパワーになれるのだ！（なんのこっちゃ?）これなら、初心者のシューターも安心だね。

### ネームエントリーの謎

みんな、ネームエントリーをする時に面倒なので「AAA」なんて、適当かましてないかな？ しかし、CD版では「AAA」と入力すると、「SNK」に変更されるのだ。細かいことだけど、企業努力が感じられる変更点だね！



初っぱなから見ての通りフルパワーアップ!!　便利だ

### これで完璧！ステージセレクト

MVSやカセット版では、ステージセレクトが1〜4ステージまでしか選択できなかったが、CD版ではステージセレクト画面で、ABCDボタンを同時に押すことにより、5〜8ステージを選択することが可能になったのだ。具体的には、1ステージに合わせて4つボタン同時押しで5ステージが、2ステージなら6ステージが、以下3なら7ステージ、4なら8ステージがそれぞれ選択できる。

これで、最終ステージからいきなり始めたいという、わがままな貴殿にも、満足の一本になっております。



ステージを選んでABCD同時押し

### CD版だけの特権 8種類のオリジナルデモ！

CD版には各ステージに1つ、計8種類のオリジナルデモが用意されている。普通にプレイしても見ることができるが、デモ画面だけ見たい、デモフェチなあなたに、いつでもオリジナルデモが拝見できるコマンドを紹介しよう。

タイトル画面メインメニュー中に、1P側のコントローラーのレバーを左に7回、右に1回入力したあとに、1P、2PのA〜Dボタンの8つのボタンで、CD版の8種類のデモが楽しめる。具体的に説明すると、1P側Aなら1ステージ、同Bなら2ステージ、2P側Cなら7ステージというわけ。


こんな綺麗なデモが追加されている

### 音楽はもちろんCD版のためのアレンジサウンド！

もちろん、音楽はCD版のためにアレンジされている。オリジナルの曲のイメージを壊さないように、CDの音源をフルに活用したすばらしい曲に仕上がっている。ネオジオCDのユーザーの人は、ぜひ全曲聞いてほしい。

### MVSとカセット版の違い

MVSでは基本的に手元で難易度を選択することができないが、カセット版では、ゲームの難易度を（レベル1〜8）始める前に簡単に選ぶことができる。

その他は、MVSとまったく同じなので『PULSTAR』の美麗な世界を、200%楽しんで欲しい。

# 超人学園ゴウカイザー

## CD版は追加要素がいっぱい ボスキャラも使用可能だ!!

テクノスジャパン

カセット
10月20日発売
29,800円

CD-ROM
11月24日発売
7,800円

ついに全機種揃った『超人学園ゴウカイザー』。すでに買った人も多いと思う。今回は発売されたばかりのCD版を中心にMVSとの違いを紹介していこう。

もちろんカセット版との違いも紹介するので、最後まで読んで欲しい。

### CD版のみの追加モード それがDETA BANKだ

CD版の主な特徴が、このDATA BANKモード。このモードでは『超人学園ゴウカイザー』に関する数種類のオプションを選択することができるのだ。まずはその中にあるオプションを紹介していこう。

●INTRODUCTION

まあ簡単にいえば、このゲームに登場するキャラからのメッセージを見る（聞く）ことができるオプション。好きなキャラのメッセージはとりあえずチェックしておこう。

●PROFILE

ひらたくいえば、この『超人学園ゴウカイザー』に登場するキャラの経歴、つまりプロフィールを見ることができるオプションだ。

●COMMAND LIST

この『超人学園ゴウカイザー』で使える必殺技や、超必殺技などのコマンドをすべて見ることができるオプション。もしかしたら皆が知らないコマンドが載っているかも。

この他にも色々なオプションが存在するが、それは自分の目で確かめてほしい。

### ちびキャラモード再び登場！

同社で発売した『ダブルドラゴン』にあった「ちびキャラモード」。その「ちびキャラモード」が、このゲームでもできることが判明した。

でも今回は「ちびキャラ」にするコマンドの紹介はちょっと無理のようだ。ちょっと小耳にはさんだ話では、ある条件でゲームをクリアすると「ちびキャラ」にできるようになるモードになるようだ。次号では何とか紹介したいと思う。

### 何とCD版ではボスキャラが使える!!

10人の敵を倒したあとに出現する2人のボスキャラ、プラトニック・ツインズと王牙が、このCD版のみ使えることが判明した。

では早速、使用コマンドを紹介しよう。まずプラトニック・ツインズを使うには「キャラ選択画面でブライダーに合わせてレバーを上下、次にかりんに合わせてレバーを上下、最後にゴウカイザーに合わせてレバーを上下、そしてセレクトボタンを押したあと、レバー下＋ボタン」で、プラトニック・ツインズを選べる。

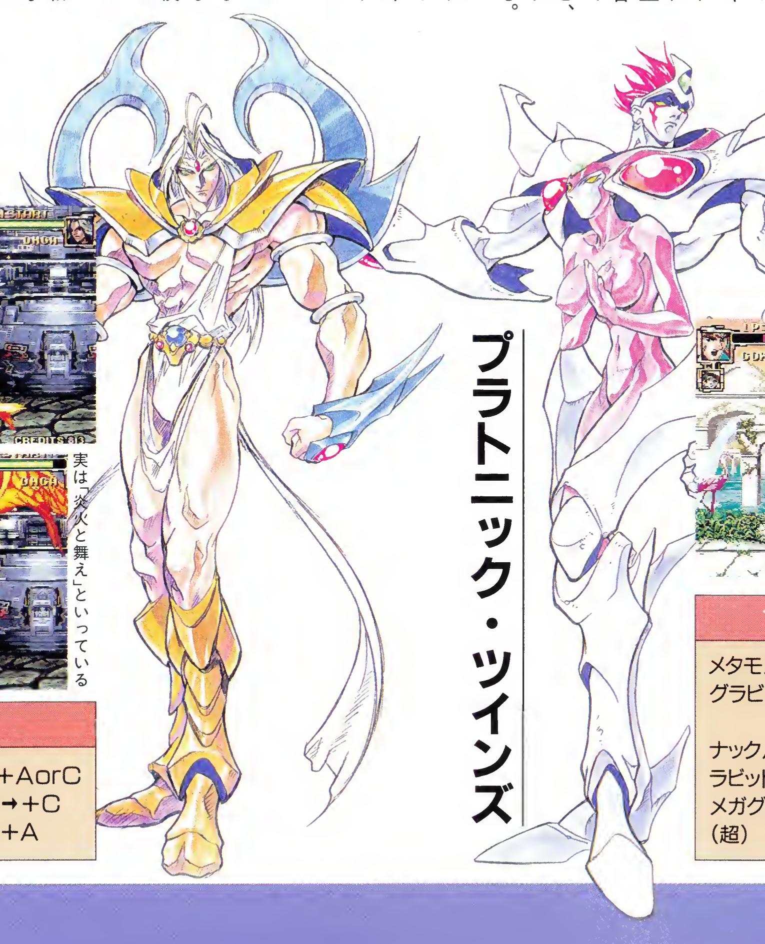
次に王牙を使う時は「キャラ選択画面でシャイアに合わせてレバーを上下に5回、かりんに合わせてレバーを上下に5回、そしてセレクトボタンを押したあと、レバー上＋ボタン」で、王牙が選べる。

ちなみにこの2人は「VSモード」のみ使える。また、この「VSモード」を抜けない限り、一度使えるようになったボスキャラはそのまま使えるので、この状態のままセーブすれば、次に始めた時でもすぐに使うことが可能だ。

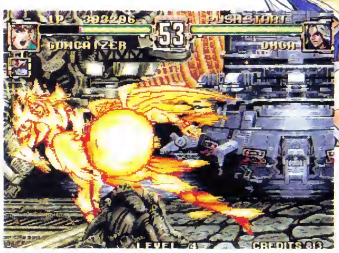
肝心の必殺技は別表に掲載しているので、そちらを参考にしてほしい。

### MVSとカセット版の違い

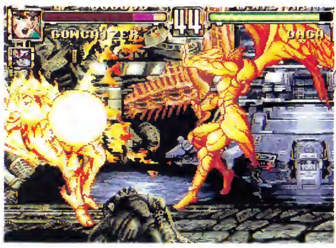
この『超人学園ゴウカイザー』のMVSとカセット版の違いも、基本的に従来のものと同じく、4段階のゲームレベル（EASY、NORMAL、MVS、HARD）の変更ができることぐらいだ。



## 王牙



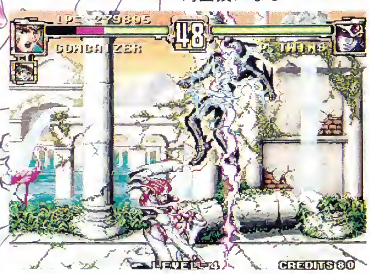
汝、切人懺悔せよは突進技だ



実は「炎火と舞え」といっている

| 王牙 | |
|---|---|
| 我、下天照覧せり | →↓↘+AorC |
| 君、炎火と舞え | ←↙↓↘→+C |
| 汝、切人懺悔せよ | ↓↙←+A |

## プラトニック・ツインズ



グラビトン・サンダーは対空技になる

| プラトニック・ツインズ | |
|---|---|
| メタモルドライブ | →↓↘+AorC |
| グラビトン・サンダー | ↘↓↙←+AorC |
| ナックル・トラップ | →↘↓↙←+D |
| ラビット・ナックル | AorC連打 |
| メガグラビトン・サンダー(超) | |
| (超) | →↘↓↙←→↘↓↙←+BC |

# ステークスウィナー
## —GⅠ完全制覇への道—

ザウルス

カセット
10月27日
29,800円

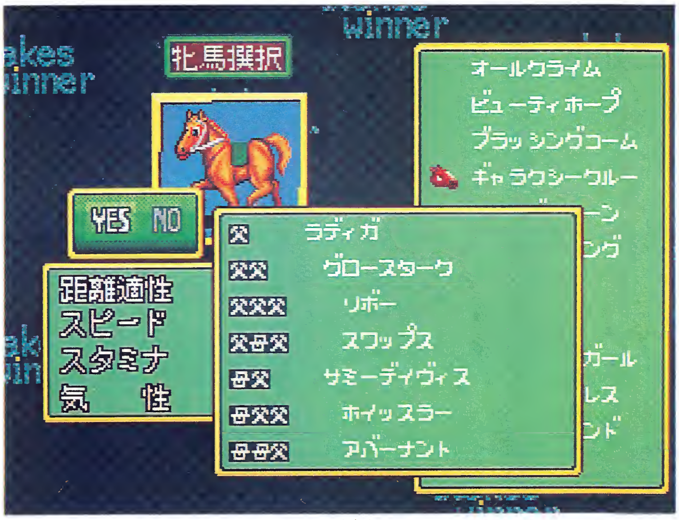
CD-ROM
96年1月発売予定
7,800円

## CD版は自分で乗る馬が生産可能 新たな楽しみが君の心を熱くする!!

業務用ビデオゲーム初の競馬アクションとして人気を集めている『ステークスウィナー』が、装いも新たにネオジオCDに登場する。

CD版の最大の特徴は何と、自分のプレイする馬が自分で作れることだ！ 今回は追加されたその他の要素も含めて、『ステークスウィナー』CD版の内容を紹介をしよう。

またCD版の他、MVSとカセットの違いにも触れておこう。



自分の選んだ馬たちによって、子馬の性能が違う

### 実在する馬を使って独自の馬を生産できる

CD版のウリは何といっても、プレイする馬を自分で生産できるということ。

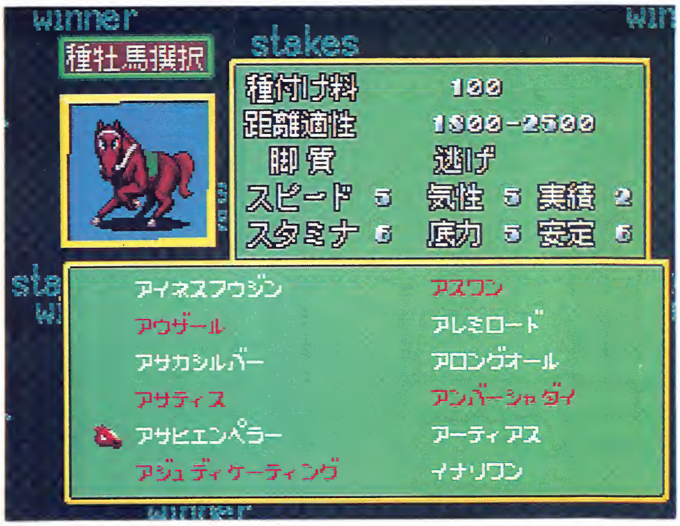
方法は簡単、スタート時に牝馬と種牡馬をそれぞれ一頭ずつ選ぶだけ。

選択できる種牡馬、牝馬の数は進んだステージに応じて変化するが、その総数は種牡馬200頭、牝馬100頭(正確な数はまだ未定)にものぼり、自分が作った馬も種牡馬、牝馬に加えられるので、その組み合わせは膨大な数になる。

また、選択する馬はすべて実在の馬がモデル（牝馬は実名）もので、セレクトする際に父、父の父、父の父の父…と、その血統が詳しく表示されるので、競馬に詳しい方はその走りを思い描きながら子づくり（!）が楽しめる。そして「競馬のことはちょっと…」いう方も、節々で調教師がワンポイントアドバイスをしてくれるので、心配はいらない。

### ギャンブリスティックな組み合わせでターフに挑戦

組み合わせる馬同士の血が濃すぎる場合は〝ダメな馬〟が生まれる可能性が高く、種牡馬を選ぶ段階で馬の名前が赤字で表示される。しかし、近親同士の配合で生まれた名馬ラムタラのように、奇跡的な名馬が生まれることもあるので、運に自信のある方は一発賭けてみるのもいいかもしれない。

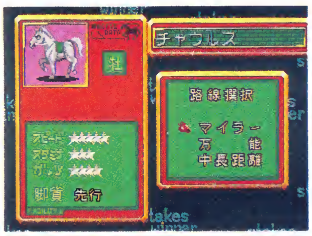


運がよくないと、なかなかスーパーな馬は生まれてこない

### CD版ではレースの数が50を越えた

さらにCD版では、牝馬、種牡馬を組み合わせてプレイする馬を決定したあと、その馬の血統を考慮に入れ、マイラー（短距離から中距離）、万能、中長距離の中から一つ、その馬の路線を決定することになる。

この路線によってレース内容が変わってくるので、牝馬レースなどMVSにはなかったものが追加され、そのレース数は50を越えるのだ。



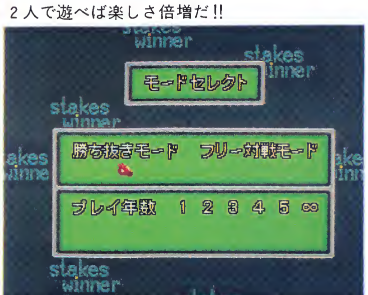
3つのモードの中から自由に選べる

### 「勝ち抜きモード」と「フリー対戦モード」の2種類のモードが楽しめる！

CD版では、新馬戦から古馬戦まで勝ち抜いていく「勝ち抜きモード」の他に「フリー対戦モード」もある。競馬場と距離を選び、友達、彼女と熱い闘いを楽しもう。

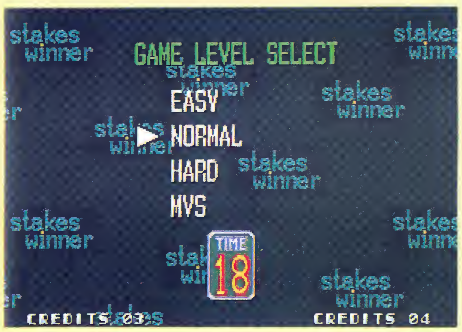
また、それぞれのプレイヤーが生産した持ち馬同士で対戦プレイもできるので、勝てば一味違った感慨も味わえる。

2人で遊べば楽しさ倍増だ!!




### MVSとカセット版の違い

MVSとカセットの違いは従来のものと同様に、4種類（EASY、NORMAL、MVS、HARD）のレベルが選べるようになっているだけ。あとは基本的にMVSと同じだ。



# NEO·GEO FREAK プレゼントクイズ

## クイズに答えてプレゼントをもらおう!!



❶'96年度版SNKカレンダー（SNK） 10名




❷NEO·GEOCDスペシャルソフト（SNK） 5名




❸餓狼伝説3CDソフト（SNK） 5名



❹K·O·F'95マスコット（SNK） 20名

### 今月のクイズ

**11月23日、土浦市にオープンするミニ・テーマパークの名前は？**

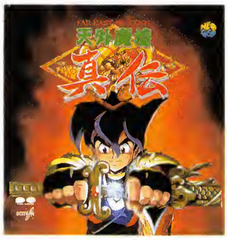
### 6号の答え 宮内知美



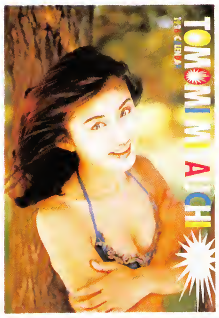

❺サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ポスター（SNK） 10名




❻ADKワールドポスター（ADK） 10名




❼ハドソン天外魔境真伝オリジナルミュージックCD（ポニーキャニオン） 10名




❽'96年度版宮内智美カレンダー（ZERO·SET） 5名

## 応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号（必ず何号かも明記）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2－13－2－201 ㈱芸文社分室 NEO·GEO FREAK編集部「8号プレゼント」係。

締切りは1月10日（消印有効）。

発表は2月発売号誌上。

## ネオジオフリーク6号プレゼント当選者発表!!

**①NEO·GEOCD本体**
●斉藤美幸・神奈川県

**②K·O·F'95CDソフト**
●田村充・宮城県

**③K·O·F'95スペシャルアイテムボックス**
●武藤美奈子・秋田県

**④野中政宏サイン入りK·O·F'95ポスター**
●仙石しづか・北海道／山路美子・大阪府／漆原麻衣・大阪府／池田かおる・千葉県／北村真由子・京都府

**⑤餓狼伝説スペシャルポスター**
●諏訪部智之・静岡県／千葉聖子・岩手県／岸田和浩・兵庫県／辻井徹・兵庫県／神戸敏浩・群馬県／後藤真也・愛知県／福重博文・沖縄県／中村充伯・愛知県／戸谷隼人・長野県／竹島秀樹・滋賀県

**⑥K·O·F'94ポスター**
●泉川蔵人・兵庫県／河野勝利・千葉県／寺田元・大阪府／木下泉・愛知県／吉原百合子・北海道／阿部真也・新潟県／工藤孝幸・栃木県／林泰平・神奈川県／田口徳之・茨城県／中島裕希・滋賀県

**⑦風雲黙示録ポスター**
●塩谷忠士・京都府／小島健二・大阪府／藤本昭恵・滋賀県／関谷正寿・埼玉県／坂野理名帆・東京都／渡辺祥彦・佐賀県／座間ゆかり・香川県／藤田雅子・福岡県／京塚明・山口県／三島治・静岡県

**⑧パルスターポスター**
●横野雄亮・兵庫県／大久保高明・神奈川県／錦織修一郎・福岡県／村野利樹・兵庫県／土橋亮一・和歌山県

**⑨ステークスウィナーポスター**
●大城徳仁・広島県／北出雅章・京都府／坂本敦志・三重県／石川裕一・静岡県／佐藤篤典・広島県

**⑩K·O·F'95アレンジCD**
●新垣貢・沖縄県／石井彰人・大阪府／高畑裕・石川県

**⑪K·O·F'95ポスター**
●松原孝・三重県／島守綾子・青森県／加藤純・宮城県／後藤圭介・大阪府／大塚章子・東京都／森岡直弥・香川県／石田真希子・京都府／阿部圭佑・新潟県／村上亜紀・奈良県／山本俊・北海道

**⑫ネオジオクリアファイル**
●枝誠・茨城県／安堵聖氏・大阪府／原隆訓・愛知県／栗山和樹・岐阜県／峰拓也・佐賀県／高橋大輔・神奈川県／柴田剛・愛知県／今村竜也・石川県／南享介・大阪府／飯塚麻衣・兵庫県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

# カラーイラストコーナー
# "2パーセント"の誘惑



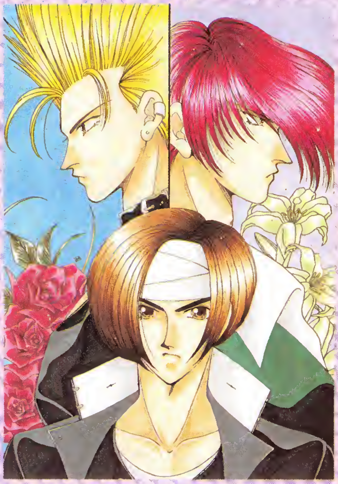
●PN／城弥広己（鹿児島県）　とにかくWHが好きという城弥さん。今回はシリアスタッチの半蔵＆DIO




●PN／K.タカヤマ（埼玉県）　ルガールとはめずらしい。一番好きなのは柴舟で、自称・ヒゲおやじフリークだそうです




●PN／唯鷹雄（福島県）　ナコルルが斬紅郎無双剣に残ったことを喜んでいるファンは多いでしょう



●PN／細川ふ○え（大阪府）　細川さんのオススメ美男エディットチーム。注目のメインはやっぱり京ですね




●PN／CHAKI（新潟県）　今月のテーマは雪ってわけじゃないけど、やや目立ちめ。舞の衣装がちょっと寒そう



●PN／NAOMI（東京都）　NAOMIさんとは、パルスターのEDに出てくる方とは別人ですよねぇ…




●PN／ばんこらん（愛知県）　ジョーのサンタのコスプレ…、といっていいのかなぁ。季節もの大歓迎だす




●PN／草薙一登（滋賀県）　斬紅郎無双剣には残念ながら登場せず…。雪が物悲しく、鎧を脱いだ姿も象徴的…



●PN／我夢丸（長野県）　木立ちを背景にした十兵衛の圧倒的な存在感。斬紅郎無双剣にも出て欲しかった…




●PN／蒼坏黒胡丸（兵庫県）　ナコルルは鷹と狼がいるのに、リムルルは何もなし…。ちょっと残念




●PN／永岡岬（岐阜県）　12月12日は京の誕生日…というわけで、雪の中ユキからプレゼントをもらう京。なんちて。




●PN／機機魚（宮城県）　ダークでディープでジャングルなタッチ。そういえば、南半球は夏かぁ!!

## アートギャラリー「Cafe de ADK」

ADKの歴代作品のグラフィックが展示されているぞ。
ADKらしく「忍者列伝」、ちょっと気になる「没キャラ」、ADKの歴史を振り返る「歴代ゲーム」の3つコーナーがあるぞ。




## ゲームシアター「19YY」

ワーヒーシリーズのブロッケンを操作して迫り来る敵部隊を蹴散らすシューティングゲーム。
なんとこの「19YY」ではマッドマンが使えるのだ。出し方は『作戦名が流れているとき、2Pコントローラーのレバー↑+ACボタンを入れっぱなしにする。』だ！
それだけではないぞ、階級が少佐以上になるとABCDボタン同時押しでジャーマントルネードが使えるぞ。



## ブラウン研究所「タイムトラベルヒーローズ」

『ワールドヒーローズ』の英雄たちのことを詳しく知ることができるぞ。「ワールドヒーローズ」を開催したブラウン＝シュガー博士の研究所に潜入だ！



## ADKドーム「超絶最強選手権」



ADKの人気キャラクターのカードバトルだ。
ちゃんとキャラクターごとにエンディングがあるぞ。さらに、キャラクターセレクト画面でレバー↑↓←→+ACでラスボスのゼウスが使えるぞ。

### ADKのNEO GEO CDラインナップ

| タイトル | 発売予定日 | 価格（税別） | タイトル | 発売予定日 | 価格（税別） |
|---|---|---|---|---|---|
| マジシャンロード | 好評発売中 | ¥4,800 | ワールドヒーローズ2JET | 好評発売中 | ¥6,800 |
| ニンジャコンバット | 好評発売中 | ¥4,800 | 痛快ガンガン行進曲 | 好評発売中 | ¥6,800 |
| ラギ | 好評発売中 | ¥4,800 | クロススウォードII | 好評発売中 | ¥5,800 |
| クロススウォード | 好評発売中 | ¥4,800 | ワールドヒーローズパーフェクト | 好評発売中 | ¥8,800 |
| ラリーチェイス | 好評発売中 | ¥4,800 | 将棋の達人 | 好評発売中 | ¥7,800 |
| ニンジャコマンドー | 好評発売中 | ¥4,800 | ADKワールド | 好評発売中 | ¥6,800 |
| ワールドヒーローズ | 好評発売中 | ¥4,800 | オーバートップ | 未定 | 未定 |
| ワールドヒーローズ2 | 好評発売中 | ¥5,800 | | | |

# もう見た？なぞ〜な小屋。

NEO GEO CD 初の
ディスクマガジンが誕生。
全編 ADK のパロディーが
てんこもりの超極楽ソフト！
こんなにコーナーがあって、
￥6,800 で好評発売中！



## なぞ〜な小屋「？」

今まで何が起こるか分からなかったこのコーナーだけど、ついに明らかになったぞ。コーナーを全てクリアすると、シューティングゲームができるスタッフロール、「将棋の達人」の紹介、新作ゲームの紹介が見られるぞ。




## ADK開発棟「ジャンヌとりょ〜このお便り紹介」

ジャンヌとりょ〜こが漫才をしながらお便りを紹介するぞ。
アドベンチャー方式になっていて遊びながらADKに来たお便りが紹介されるぞ。






## 見世物小屋「NEOクイズ」




ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ！

ADK ワールド™



ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL 048-775-2412まで。

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1995 VOL.8

1995年12月20日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業)☎03・5395・6314(編集)

580YEN
(本体563yen)

芸文社

ネオジオフリーク VOL.8
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社




雑誌 63638—60 ISBN4-87465-287-5 C0076 P580E T1063638600584